Näin saat Dos-pelit toimimaan Windows 95:ssä

8/95 HINTA 27 MK

PC
CD-ROM
AMIGA

PELIT

KAIKKI TIETOKONEPELEISTÄ

Loppusyksyn peliuutuudet messuilta!

PIENET, HAUSKAT
LINJAPELIT

TAPPAJA TAIVAALTA
Apache Longbow

KAUHEAA KAUHUA
Phantasmagoria

ABUSE
TOIMINTAA OHJELMOIJILLE

Ensimmäiset Win95-pelit:
- Pitfall – The Mayan Adventure
- Al Unser Jr. Arcade Racing

SARJAKUVARATKAISU:
Full Throttle

SOTAA PARHAIMMILLAAN:
Command & Conquer

PAL.VKO 9545




609354-95-08

PC-SUPERSTORE

COMPAQ

Presario CDS 772 Multimedia

- 75 MHz:n Intel Pentium prosessori
- 16 kB sisäinen ja 256 kB ulkoinen cache-muisti
- 8 MB RAM muistia (max. 136 MB), 535 MB:n kiintolevy
- Nopea 1 MB (max. 2 MB) PCI-grafiikkaohjain
- 4x nopeus CD-ROM asema, jota voi käyttää myös musiikki CD-levyjen kuunteluun
- 16-bittinen stereoääni, stereokaiuttimet ja mikrofoni
- Korkealaatuinen Compaq 15" SVGA-näyttö
- 2 kpl PCI/ISA- ja 2 kpl ISA-korttipaikkoja
- MIDI-liitäntä + peliportti
- 3 vuoden takuu (näyttö 1 v.) ja 90 päivän ilmainen puhelintuki
- Mahtava ohjelma- ja pelipaketti: MS-DOS 6.2, Windows 3.1, Compaq Control-, Learning- ja Welcome Center, TabWorks, MediaPilot, MS Works 3.0 FIN, MS Money, MS Encarta 95, King's Quest VI ja Thinking Things + ilmainen Windows 95 -päivitys (toimituskulut 66 mk)

11.490

Uutuus!
75 MHz Pentium!
8 MB RAM!
Multimedia!
4x CD!
15" SVGA!
3 v. takuu!

Compaq Presario CDS 524 Multimedia **8.490**

Compaq Presario CDS 528 Multimedia / TV **9.990**

Compaq Presario CDS 972 Multimedia + 15" **11.990**
Huom! erikoiserä, ruotsinkieliset ohjekirjat, ohjelmat ruotsin- tai englanninkielellä!



Microtech Value Pentium 90 PCI

- Aito Intel "Zappa" 90 MHz:n Pentium emolevy
- 8 MB RAM vakiona (max. 128 MB), 256 kB cache
- 635 MB Enhanced ATID-kiintolevy PCI-väylässä
- 1 MB:n PCI näytönohjain
- 15" lomittamaton SVGA näyttö
- Keytronic 2000 näppäimistö

8.450

Käyttöjärjestelmävaihtoehdot:

Microsoft DOS 6.22 + Windows 3.11 ...... **+595**
Microsoft Windows 95 .... **+695**
IBM OS/2 Warp with Win/OS2 .... **+890**

Kysy myös muita Microtech-varustevaihtoehtoja!

HEWLETT PACKARD



HP DeskJet 540
600 x 300 dpi tulostin **1.390**

HP DeskJet 540C
väritulostin **1.590**

HP DeskJet 850C
Nopea 600 dpi:n väritulostin, C-RET ja ColorSmart, valokuvantarkka väritulostus **3.190**

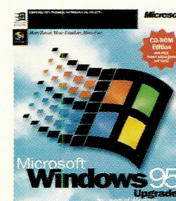
HP LaserJet 5 L
HP:n uutuuslaser. 600 dpi + RET. **3.490**

HP DeskJet 660C
600 dpi:n + RET väritulostin **2.290**

HP DeskJet 600
Laserin tarkka uutuustulostin, 600 x 600 dpi +RET-tarkennus. **1.990**

Syksyn ohjelmauutuuksia!

Microsoft Windows 95 UK, CD päivitys **595**
Microsoft Windows 95 FIN, CD päivitys **699**
Microsoft Office for Windows 95 .... **Kysy!**
OS/2 Warp Connect UK tai FIN, päivitys ... **alk. 595**
RAM Doubler, ohjelmallinen muistintuplaaja **550**
CorelDRAW! 6.0 UK, Win 95, päivitys .... **alk. 1.590**





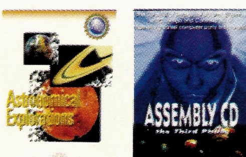
MULTIMEDIA!

CD-OHJELMAT JA -PELIT

Lucas Arts Archives vol.1
Lucas Artsin parhaat hittipelit 6:n CD-levyn kokoelmana:



Sam & Max
Manic Mansion 2
Rebel Assault SE
Indiana Jones 4
295
+ pelattavat demot: Full Throttle ja The Dig.



Astronomical Explorations . 225
Assembly CD 159



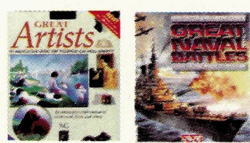
Super Street Fighter 2 195
Phantasmagoria, 7 CD:tä .. 329



Accros the Rhine 295
Space Quest 6 295



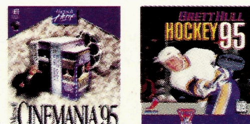
Wonder Land 195
Sim Tower 270



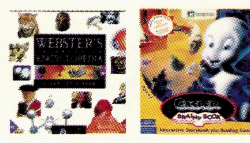
Great Artists 335
Great Naval Battles 3 195



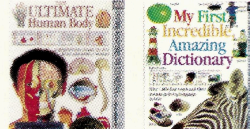
Star Trek Final Unity 295
Star Trek Omnipedia 349



MS Cinemania 95 344
Brett Hull Hockey 95 295



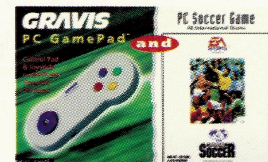
Webster's Interactive Encycl. 395
Casper Brainbook 295



Ultimate Human Body 345
My First Amazing Dictionary 295
Kids Encyclopedia 395
Linux, 4 CD-set 199
Shareware Overload Trio 99
CD-elokuvat .... alk. 117
3.5" PC-pelit .... alk. 25
Myös Broderbund lasten CD:t!

CD-PELI + GRAVIS PAD KITIT

Wing Commander 2 + Gravis Analog Pro 315



FIFA Soccer + Gravis Game Pad peliohjain 295



NHL Hockey '95 + 2 kpl Gravis Game Padia 395

PELIOHJAIMET

Gravis Analog Joystick 175
Gravis Analog Pro 255
CH FlightStick 245
Dexxa 128
Logitech Wingman 225
Logitech Wingman Extreme 335
Thrustmaster uutuudet – maailman parhaat peliohjaimet:
Pro Flight Control System 790
Mark II Weapons Control System .. 790
Rudder Control System 890
Formula T1 890
F-16 Flight Control System 990
F-16 Fighting Falcon Throttle 990

MULTIMEDIA KITIT



SoundBlaster CD 16 Kit
- SoundBlaster 16-bit äänikortti
- 2x nopeus CD-asema
- Magneettisuojatut kaiuttimet
- Hyvät ohjelmat ja pelit esim. Groliers Encyclopedia.

1.095

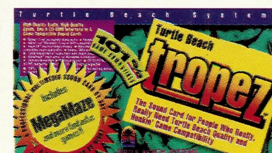
SoundBlaster Discovery Value 4x
- 4x nopeus IDE CD-ROM asema
- uusi 16-bit äänikortti SB 16 Pro IDE
- Magneettisuojatut kaiuttimet
- Laaja valikoima pelejä ja ohjelmia

2.195

SoundBlaster Home 4x Kit
- SoundBlaster 16 Pro IDE äänikortti
- 4x nopeus IDE CD-ROM, kaiuttimet
- Mahtava ohjelma- ja pelipaketti esim. MS Works 3.0 (sis. tekstinkäsittelyn, taulukkolaskennan, tietokannan, ym.), MS Publisher 2.0, MS Encarta '95, MS Cinemania '95, MS Dangerous Creatures

2.790

ÄÄNIKORTIT



TURTLE BEACH
Turtle Beach Monte Carlo 595
Turtle Beach Rio 895
Turtle Beach Tropez 1.395
Turtle Beach Monterey 2.750
Turtle Beach Quad Studio 2.850

GRAVIS
Gravis Ultrasound CD 3 795
Gravis Ultrasound MAX CD 3 .... 1.095
Gravis Ultrasound ACE 750

SOUNDBLASTER
SoundBlaster 16 Value IDE 590
SoundBlaster 16 Pro IDE 750
SoundBlaster 32 AWE Value IDE . 1.195

VIDEOKORTIT

Creative Video Blaster RT300 ..... 2.690
Kuvakaappari
Creative Video Blaster MP400 .... 1.990
MPEG-purkukortti
FAST Movie Machine II, uutuus .. 4.950
Hauppauge Win TV NG/T 2.550
TV-viritin, Overlay-kortti
Hauppauge Win TV FXT 3.650
NG/T + video-out-moduli
Philips, MPEG purkukortti 1.490
Philips, Full Creen TV-kortti 990

CD-ROM ASEMAT



Mitsumi, 4x nopeus, IDE-liitäntä ... 895
Toshiba XM-5302B, 4x, IDE 1.095



NEC-6xi, 6x nopeus, SCSI-2, sis. 2.990
NEC-6xe, 6x nopeus, SCSI-2, ulk. ... 3.995

KAIUTTIMET

Juster SP-688, sis. virtalähde 290
Juster SP-868, sis. virtalähde 390
Juster AT-75, huipputaso! 490



ORIGINAL
PC SuperStore

Avoinna:
ma 10–19
ti–pe 9–19
la 10–16





Korotonta maksuaikaa jopa vuoden loppuun Käyttöluotolla, kysy ehdot!

Helsinki, Etelä-Haaga:
Vanha Viertotie 7–9
Puh. (90) 4774 910
Fax (90) 570 456

Tampere, Nekala:
Kuokkamaantie 4
Puh. (931) 358 770
Fax (931) 358 7733

Turku, Länsikeskus:
Asentajankatu 8
Puh. (921) 21 21 21
Fax (921) 21 21 321

P Ilmainen asiakaspysäköinti

Ilmoituksen hinnat ovat voimassa sitoumuksetta 1.10.1995 lähtien.

ADART

PELIT

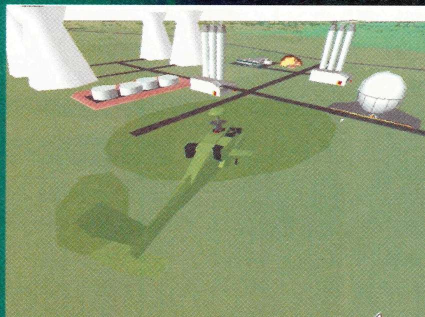
★ 8/95 ★

Kannen kuva: Apache Longbow
© Digital Integration

TOIMITUS
Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat:
Mikko Alapuro, Pekka Ihanne, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylahti, Tapio Salminen, JTurunen, Joona Vainio, Kimmo Veijalainen
Pelit-BBS (Vain tilaajille) (90) 506 675 757 ja (90) 565 3700, 24 t/vrk
Sysopit Niko Nirvi, Leo Katona
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911, fax. (90) 120 5795
ILMOITUKSET
Pelit/Ilmoitusosasto, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Markkinointipäällikkö: Mia Kemppi
Myyntipäällikkö: Jussi Kiilamo
Ilmoitussihteeri: Annika Ruonala
Myyntijohtaja: Esa Sairio
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitetusta julkaisuajankohdasta lukien.
ASIAKASPALVELU
Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 120 670
Kirjatilaukset (90) 120 671
Tilausten irtisanomiset (90) 506 691 00
Ympärivuorokautinen automaattipalvelu: näppäile tai pyöritä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoitelipukkeen yläriviltä vasemmalta lukien. Irtisanominen tulee voimaan 2–3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.)
Osoitteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
TILAUSHINNAT
12 kk kestotilaus 228 markkaa
12 kk määräaikaistilaus 245 markkaa
Kestotilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan kestotilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
KUSTANTAJA
Helsinki Media Company Oy
Erikoislehtien johtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Hannu Ryynälä
LEHDENMYYNTI
Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela
Tuotepäällikkö: Sari Ovaskainen
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1995
ISSN 1235-1199
Neljäs vuosikerta.
Aikakauslehtien Liiton jäsen.



Helsinki Media
Erikoislehdet



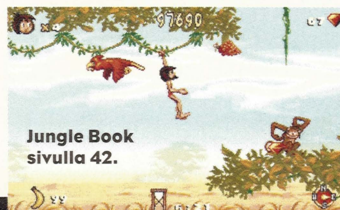


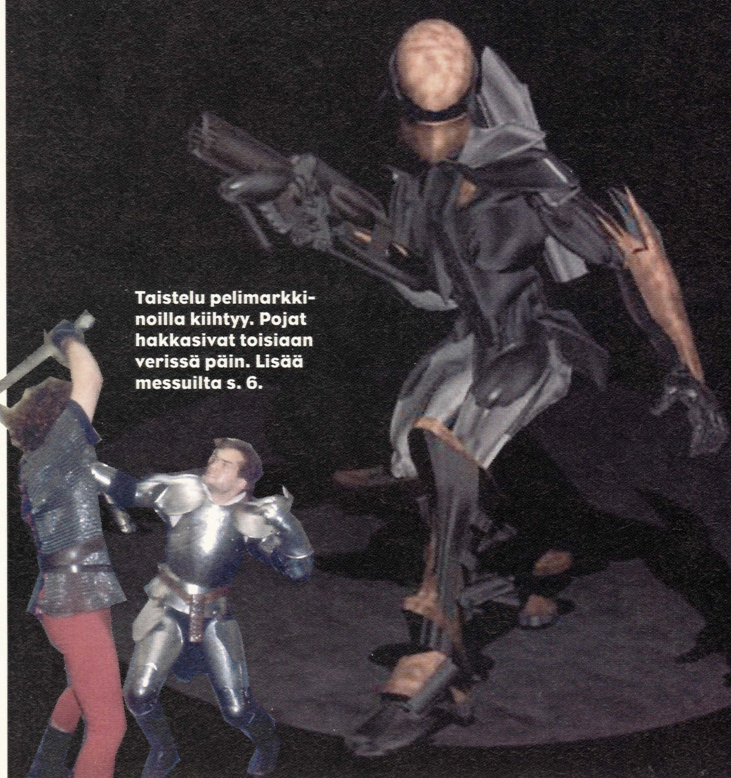
Apache Longbow sivulla 22.

Arvostelut

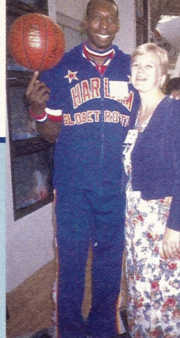


(90) 506 675 757
(90) 565 3700


Jungle Book sivulla 42.


Abuse sivulla 48.

Taistelu pelimarkkinoilla kiihtyy. Pojat hakkasivat toisiaan verissä päin. Lisää messuilta s. 6.



Tuija Lindén päätoimittaja

Alamäki on ohi

Vaikka sitä ei täältä kuluttajan näkökulmasta pahemmin ole huomannutkaan, peliteollisuus on tänä vuonna kärsinyt pahemman laatuisesta lamasta. Koko Euroopan pelimarkkinat ovat laskeneet tasaisesti pari viime vuotta, mutta nyt on nousua näkyvissä.

Yhtenä syynä peliteollisuuden notkahdukseen nähdään 16-bittisten konsoleiden markkina-arvon väheneminen, kun samaan aikaan vielä odotellaan superkonsoleiden maihinnousua. Samalla tietokonepelaaminen on siirtynyt Amigoista ja Spectrumeista PC-koneisiin, jopa Isossa-Britanniassa. Tämä jonkinlainen väliaika on aiheuttanut sen, että pelejä on ostettu vähemmän kuin nintendojen ja segojen kulta-aikoina.

CD-pelimarkkinat kärsivät vielä siitä, että romppuasemia ei ole joka koneessa, romppututteita on liian paljon ja yllättäen myös siitä, että romppupelin ostaja on keskimäärin 27-vuotias! Nyt ollaan omalla eikä äitin kukkarolla, ja pelien ostamista harkitaan vakavammin.

Alkuvuoden CD-markkinoiden voittaja oli Electronic Arts (tilastossa CD-tuotteisiin kuuluvat myös superkonsolipelit) Virginin huohottaessa niskaan, kun taas koko tietokonepelipuolen voittaja oli Virgin EA:n jäädessä neljännelle sijalle. Väliin kiilasivat U.S. Gold ja MicroProse.

Eniten myyty CD-peli oli muuten Star Trek – The Final Unity, joka myi 100 000 kappaletta kahden ensimmäisen kuukauden aikana. Saa nähdä, kiriikö Mechwarrior 2 loppuvuodesta sen ohi, myyntilistoilla se ainakin komeilee kärjessä.

Tiedot perustuvat Durlacher Limited ECTS-messuilla julkistamaan tutkimukseen. Koko tutkimus on nimeltään "A Survey of the Video & Computer Games Industry".

Elämme mielenkiintoisia aikoja.

Tuija





Pitfall – The Mayan Adventure sivulla 24.

PELIUUTISET

AUTUMN 95 ECTS 10-12 September 1995 Grand Hall, Olympia London

ECTS, Lontoo

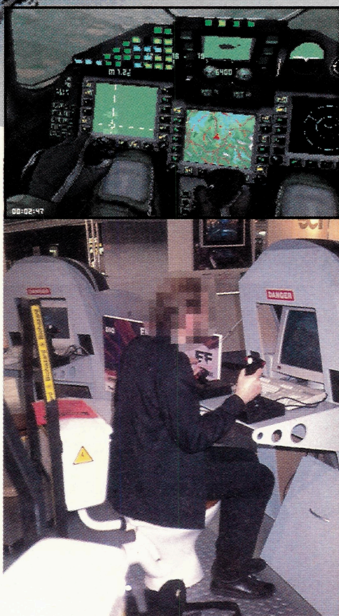
Tuija Lindén
Nnirvi

Lontoo näytti kauneimmat kasvonsa syyskuun alkupuolella ECT-messujen aikaan. Olympia-halliin Hammersmithiin siirtynyt tapahtuma oli suurempi kuin koskaan, yleisöennätys lyötiin jälleen. Myös näytteilleasettajia oli pilvin pimein.

Ruuhkainen sunnuntai houkutteli paikalle yli 5000 kävijää, kun yhteismäärä oli yli 10 000. Pienistä hiljaisista messuista on kasvanut meluisa, täpötäysi tapahtuma, jossa ei enää keskusteluista pelifirmojen PR-henkilöiden kanssa tahdo tulla mitään.



Super Eurofighter II Turbo

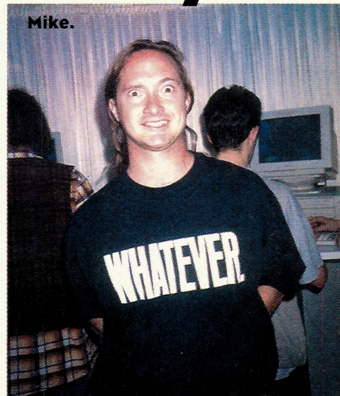


Digital Image Design tekee jälleen lentosimulaattorin. Jokohan kolmas kerta toden sanoo? Eurofighteriin pohjautuva **EF2000** ainakin näyttää jumalaiselta, ja paperilta luettuna kuulostaa muutenkin hyvältä, jopa dynaaminen kampanjamoodi on mukana. Jokohan nyt tärppäisi?

TFX EF2000 ilmestyy Oceanilta romppuna joskus talven mittaan.

id oli täällä myös


Jay.



Mike.

Käytävällä käveli vastaan id Softwaren **Jay Wilbur** markkinointipäällikkö **Mike Wilsonin** kanssa. id oli esittelemässä GT:n osastolla **Hexeniä**, joka on Ravenin tekemä Hereticin jatko-osa.

”Luulimme, että Raven oli tekemässä Heretic kakkosta, mutta tämä on jotain aivan muuta. Emme osanneet kuvitellakaan, että he tulisivat näyttämään jotain tällaista. Tämän pitemmälle ei Doomin enginellä enää ole mahdollista päästä, he ovat todella ottaneet siitä kaiken irti”, hehkutti Wilbur.

id ei siis varsinaisesti ole osallistunut Hexenin tekemiseen millään lailla, kunhan vähän on vinkkejä jaellut. Ilmiselvästi id on kuitenkin huomattavan tyytyväinen Ravenin työhön.

Wilbur ja Wilson vilauttivat myös **Quakea**. Peli ilmestyy kuitenkin vasta joskus ensi vuoden kesällä, eli turha alkaa vielä haahuilla sen perään. ”Kai muuten tiedätte, että Sandy on saattanut haastattelussa puhua täysin perättömiä? Voi olla, että pelistä ei tule lainkaan sellaista, miltä se nyt näyttää”, Wilson katsoi aiheelliseksi huomauttaa.

Mortal Kom... eikun Coil

Yli 40 vuotta sitten kotitalouksien kaasun jakelijana aloittanut **Tokai-yhtymä** on pääsemässä konsolipelipuolen lisäksi myös PC-pelimarkkinoille.

Virginin jakeluun päässyt **Mortal Coil** astuu Terra Novan seuraksi tarjoamaan kolmiulotteista ryhmätoimintaa. Mortal Coilissa ohjataan neljän taistelijan ryhmää, joista jokaista voi ohjata erikseen. Eli jos yksi henkilö taistelee, toiset voivat esimerkiksi lähteä tutkimaan ympäristöä ja jättää raukan yksin.

Peli eroaa muista myös siinä, että tekoälyn pitäisi olla erittäin hyvä, eli hirviöt osaavat reagoida pelaajan toimiin.







Odottamisen arvoinen Hexen.



Aika Matoja



Team-17:n Wormsilla on hyvä mahdollisuudet olla vuoden yllätyshitti, sillä peli joka lainaa muun muassa Doomia, Street Fighteriä, Lemmingsejä ja ennen kaikkea Scorched Earthia, ei juuri voi olla väärässä.

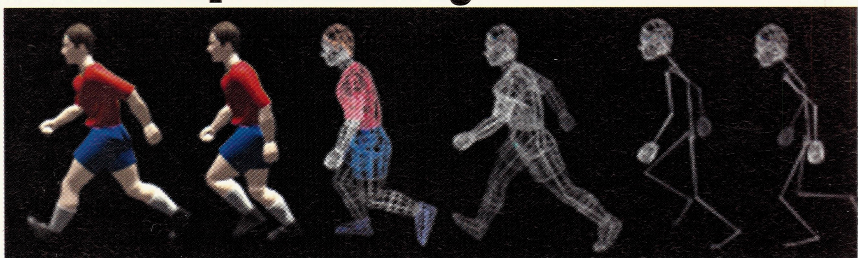
Kaksi neljän madon joukkuetta ottaa yhteen kranaateilla, ilma-iskuilla, UZI-konepistooleilla, haulikoilla, Dragon Punchilla, dynamiitilla, singoilla, jne jne, ja vaikka modeemin tahi verkon välityksellä.

Worms todistaa, että pelejä voi tehdä ilman Pentiumiakin. Matopelistä löytyy hyvin animoitua pikkugrafiikkaa, nasevat äänet eikä pelattavuudessa ole valittamista. Paitsi että demon tietokonevastustaja vetää minua jatkuvasti nekkuun.



Sony eli entinen Psygnosiksen porukka oli vuokrannut erään Lontoon maanalaisaseman kuvatakseen uuden Lemmingsin mainoksen. Messuillakin kuljeskeli vihreäpäisiä liituraitasopuleita kaksi. PR-puolta harmitti duon Lemmings-imagoa haittaava taipumus juoda viinaa ja polttaa tupakkia.

EA Sportsin ysikutoset



Lokakuussa ilmestyy monen hartaasti odottama **NHL '96** PC-rompulle ja konsoleille. Koko peli on uudistunut niin grafiikaltaan, animaatioltaan kuin ääniltäänkin. Kaikki ysikutoset käyttävät Virtual Stadium -systeemiä, mikä mahdollistaa muun muassa pelaamisen yhdeksästä eri näkökulmasta. Mukana ovat tietysti tämänvuotiset NHL-joukkueet.

Marraskuussa on sitten vuorossa **FIFA '96** PC-rompulle ja kaikille mahdollisille konsoleille. Electronic Arts lupaa, että nyt pelaajat todella reagoivat erityyppiseen valmennukseen. Mukana on muun muasssa yli 300 kansainvälistä joukkuetta sekä mahdollisuus omien dream teamien tekoon.

Joulukuussa on **NBA Live 96** -koripallon ja **PGA Tour 96** -golfin vuoro, ja marraskuussa tulee **Madden NFL 96** -amerikkalainen jalkapallo.



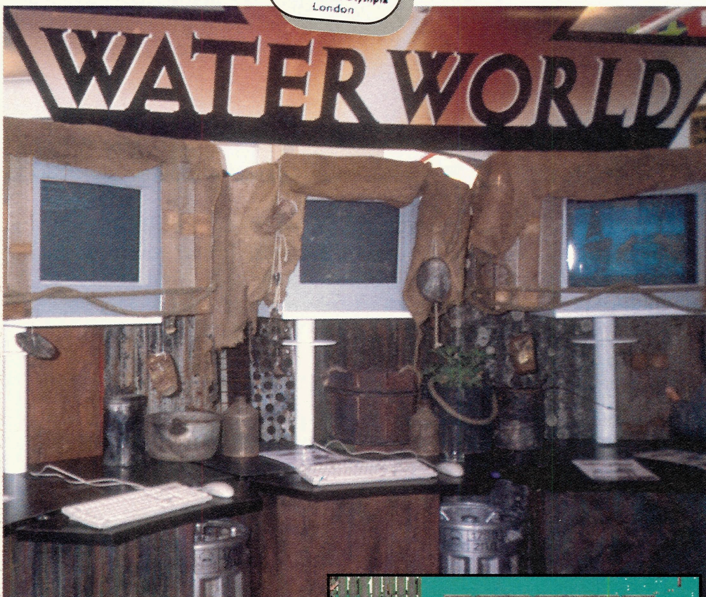
Luolanpitäjä

Bullfrogin **Dungeon Keeperissä** tutut roolipelikliseet käännetään päälaelleen: pelaaja onkin holvistojen herra, jonka täytyy estää ahnaita sankareita pääsemästä aarteilleen. Alun pikkusokkelo muuttuu ajan myötä monikerroksiseksi kuolemansokkeloksi.

Pelaaja laajentaa holvistoa, ostaa hirviöitä sen käytäville ja tutkii uusia loitsuja sankarien päänmenoksi. Peli sujuu joko strategisemmin hirviöitä käskyttäen tai sitten voi itse pujottautua hirviön nahkoihin.

Graafisesti Dungeon Keeper on tosi näyttävä, ja Bullfrog oli liikuttavan ylpeä valoefekteistään, jotka mahdollistavat muun muassa täysin realistisen varjojärjestelmän. Toivottavasti tekninen hörhöily ei jää pääasiaksi, vaan pelistä löytyy itse peliäkin.

Bullfrogin omasta mielestä Dungeon Keeper oli koko messujen omaperäisin idea. Se ilmestyy talven mittaan Electronic Artsin kautta.





Costnerin custannuksella

Ikuisesti esillä olevan **Stonekeepin** (kolme vuotta itse asiassa) ja miltei yhtä ikuisen **Frankensteinin** lisäksi Interplay satsasi tällä kertaa Waterworldiin, josta on tulossa peräti kaksi PC-peliä.

Waterworld: The Quest for Dry Land -strategiaversio on vähän kuin Command & Conquer: etsi puhdasta vettä ja valtaa maata kasvattaaksesi ruokaa. Yksinpelin lisäksi vesileikki onnistuu verkossa tai modeemilla, ja mukana on puolisen tuntia ennennäkemätöntä filmimateriaalia. Command & Conquerin tekijä **Dwight Okahara** piti siitä, että ruumiit jäävät näkyviin.

Waterworld-toimintapeli taas kuulostaa miltei puhtaalta ammuskelulta. Molemmat ovat ilmestymässä ensi vuoden alkupuolella sekä PC- että Mac-rompuille.

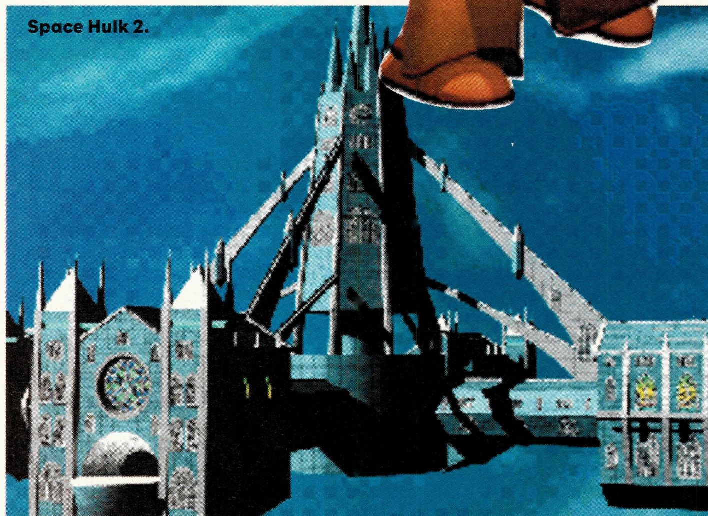

Waterworld: The Action Game.

Warhammeria kerrakseen

Warhammerin ystävät saavat namia mahantäydeltä, sillä Mindscapen tulevissa julkaisuissa näkyy kaksi Warhammer-peliä. **Warhammer 40.000: Dark Crusadersissa** pelaaja johtaa Dark Angel -chapterinsa virtuaalimaailmaan tutkimaan keisarillisen tukikohdan katoamista. **Warhammer: Shadow of The Horned Rat** on kevyt strategiapeli, joka vaatii Windowsin. Pelit ilmestyvät vuodenvaihteessa rompuilla.

Electronic Artsin listan mukaan legendaarinen kulttipeli **Space Hulk** saa virtuaalisemman näköisen jatko-osan.




Space Hulk 2.

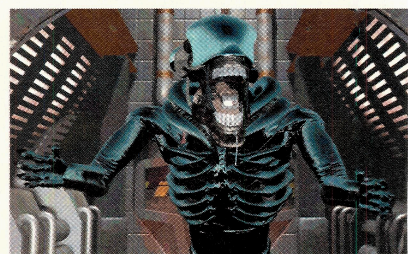
Warcraft II: Tides of Darkness

Blizzard oli esittelemässä uutta versiota **Warcraft kakkosesta**. Ja voi pojat, tytöt ja te kolme jotain siellä takarivissä, että se näytti hyvältä.

Taistelut riehuvat maalla, merellä ja ilmassa. Laivat voivat hyökätä rantaan ja toimia väen kuljettajina. Uusina yksiköinä on lohikäärmeitä, sukellusveneitä, griffineitä, zeppeliinejä, taistelulaivoja, jousimiehiä ja keksijöitä.

Moninpeli onnistuu verkon kautta jopa seitsemän hengen voimin, kaksinpeli modeemilla, nollakaapelilla tai verkolla.

Warcraft II Ilmestyy marraskuussa romppuna, pelattava demo tulee lähiaikoina/on jo tullut.




Mindscapen Aliens: The Comic Book Adventure on ilmestymässä vielä ennen joulua.



Gametekiltä on ilmestymässä Quarantine 2, jota varten paikalle oli raahattu kaksi taksinpuolikasta. Nojailija on omasta takaa.

Sierra selittää

Sierran edustaja selitti messuilla, etteä **Phantasmagorian** julkaisu ja arvostelukappaleiden jakelu myöhästyy, sillä peli oli vielä tsekattavana ikärajoitusta varten. Outoa kylläkin, Phantasmagoriaa tuli Suomeen ennen messuja, ja kauniisti ikärajoituksella varustettuna.

Liittyköhän tämä siihen, että Phantasmagoria ei oikein halua toimia esimerkiksi Panasonicin ja Mitsumin romppuasemissa... Jos pelin kopiointi Euroopasssa on epäonnistunut ja CD:t täytyy vaihtaa, kävipä Sierralla huono tuuri: Phantasmagoriassa on seitsemän romppua per paketti.

Syksyn aikana Sierralta tulee maailman ensimmäinen ääniohjattu peli **Command: Aces of the Deep.** Dive!

Yksin ajassa

Infogrames esitteli muun muassa **Time Gatea,** joka "ei ole Alone in the Dark 4, ei missään nimessä". No, sankari kieltämättä on erinäköinen ja eriniminen.

Time Gate on, kuten nimikin paljastaa, aikamatkailuseikkailu, jossa pääsankari William Tibbs joutuu vuoteen 1329 taistelemaan pahan voimia vastaan pelastaakseen morsiamensa vuonna 1995. Alonien paranneltua engineä käyttävä Time Gate yrittää ilmestyä tänä vuonna rompulle. Suosituksena Pentium ja nelinopeuksinen romppuasema...

Cyberdreams on muuten sulkenut Englannin toimistonsa, ja **Dark Seed II** leviää Eurooppaan Infogramesin kautta sitten aikanaan samoin kuin Harlan Ellisonin teksteihin perustuva **"I have no mouth and I must scream".** Toimiston sulkeminen ei oikeastaan ole mikään ihme, miten ihmeessä pelkällä Dark Seedillä ja Cyberracella oli varaa pitää kahta toimistoa?

Missä Sid luuraa?

Melkein haastattelimme itse **Sid Meieriä,** mutta haastattelu on vaikea tehdä ilman Mr. Meieriä itseään. Siinä vaiheessa kun hänen piti olla tavattavissa, paikalla ei ollut ristinsielua. Eikä 'proselaisilla ollut harmainta aavistustakaan missä Mr. Civilization itse asiassa oli, sillä hän ei ollut edes kirjoittautunut hotelliinsa, vaikka hänen piti edellisenä päivänä olla muun muassa television haastateltavana. Siitä oltiin varmoja, että hän oli ainakin ennen messuja vielä ollut maassa. Mutta oliko hän koskaan tullut Lontooseen asti?

Myöhemmin Mr. Meier ilmestyi kuin ilmestyikin paikalle, mutta ilmoitti peruuttavansa kaikki tapaamiset ja osallistuvansa koko iltapäivän Develop!-ohjelmoijakonferenssiin. Paitsi että hetken kuluttua hänen nähtiin kaikkien yllätykseksi häipyvän MicroProsen osaston yksityistiloihin, mutta ketään hän ei suostunut tapaamaan. Ottamamme kuvan valitettavasti vaihdoimme aitoon, nimikirjoituksilla varustettuun Roswellin humanoidien potrettikuvaan.

Pöllö elää ja pelit paukkuu

Vaikka Psygnosis yhtiönä sulautettiinkin Sonyyn, tuotenimenä se säilyy edelleen, samoin säilyy tuttu pöllölogo. Psygnosiksen suurimpia syyshittejä ovat **Destruction Derby** ja **WipeOut.**

Destruction Derby -romurallissa ei ole sääntöjä, varikkoja eikä aikarajoituksia, tarkoituksena on vain päästä maaliin hinnalla millä hyvänsä. WipeOut taas on avaruusrallia samaan tyyliin. Sony/Psyg kertoi, että heidän uudella kehitysohjelmallaan PC-pelien siirtäminen Playstationiin ja päinvastoin on varsin helppoa.

Jo valmis **3D Lemmingsin** julkaisu jouduttiin siirtämään vasta lokakuun loppuun, koska se halutaan julkaista yhtäaikaa (alusta asti uusiksi koodatun) PlayStation-version version kanssa.

Ja kyllä, **Discworld kakkosta** tehdään jo.

Ympäri käydään...

Street Fighter -peli poiki elokuvan, jonka pääosassa on **Jean Claude van Damme.** Elokuva taas poiki Capcomin julkaiseman, elokuvasta digitoiduilla hamoilla varustetun kolikkopelin, jonka romppuversiot sai Acclaim. Ei Street Fighteristä eroon pääse... (vaikka hyvä olisi, sillä SF:n seuraava versio ei kuulemma ole hääppöinen, toteaa Kaj "Beat Me Up" Laaksonen).

Warner taas antoi **Batman Foreverin** pelioikeudet Acclaimille, vaikka sillä itsellään on pari pelifirmaa (Warner Interactive ja Time Warner Interactive). Konsoliversioiden lisäksi Yön ritarista on tulossa myös PC-romppuversio. Rompulle ovat myös kääntymässä kaikki kolme Alienia loogisella nimellä Alien Trilogy.

Kerran sotureita

Looking Glass, tuo Ultima Underworldien, System Shockin ja Flight Unlimitedin tekijätiimi, jatkaa **Terra Novalla** siitä mihin System Shock jäi. Tässä on oma henkilökohtainen taisteluhaarniskasi, tervetuloa iskuryhmä Centauriin.

Planeettojen pinnalla nurmi pöllyää ja jää lentää, kun tulevaisuuden sotilaat leikkivät lasereillaan, pulssikivääreillään ja kranaateillaan kumpujen, mäkien ja puiden lomassa ja yrittävät suoriutua tehtävistään.

System Shockista pitävien tuskin tarvitsee pettyä, enemmän grafiikkaa kuin peliin tuijottavia voi haitata pelin lievä sotkuisuus. Terra Novaa voi alkaa odotella tammikuun paikkeilla Virginiltä.



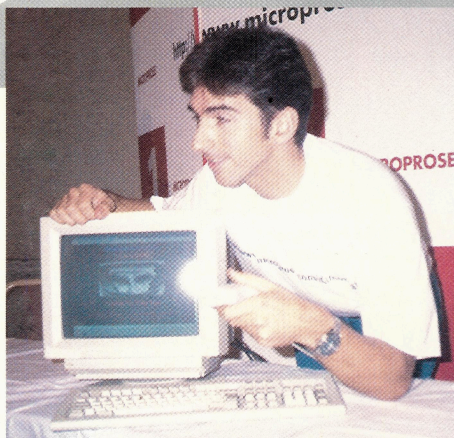
Wing Commander IV:een on saatu mukaan koko kolmosen kaarti. Esillä oli vain videopätkiä – ei peliä.





MicroProsen FI Grand Prix 2.

To PELIT
HELLO + BEST WISHES
Damon Hill



Formulakuski Damon Hill kunnioitti ECTS:ää läsnäolollaan, vaikka oli juuri edellisenä päivänä kolaroinut Schumacherin kanssa. Varsinainen syy esiintymiseen oli se, että MicroProse on kustantanut hänelle webbiosoitteen. Osoite on http://www.micropose.com/damonhill. Sinne!

Ralli se on minun rattoni...

Messujen popaihe oli autopelit, joita tuli keskimäärin yksi joka firmalta. Vähintään.

Domarkin **Big Red Racing** mainostaa olevansa rock'n roll -ralli, joka Domarkin mukaan tarkoittaa sitä, että sääntöjä ei tunneta eikä autoja viritellä. Big Red Racingia kuulemma "Damon Hill vihaa ja Axl Rose rakastaa". Domark myös kehottaa unohtamaan teknokraateille tarkoitetut Hi-Octanen ja Screamerin. Revi siitä sitten marraskuussa.

Ridge Raceria PC:lle odottavien päänmenoksi tulee Virginin **Screamer**, jonka on tehnyt ei-niin-hyvän Iron Assaultin koodannut Graffiti. Screamerissa on viisi rataa + yksi ylimääräinen, 10 eri autoa Lamborghini Diablosta Porche 911:een, eri kuvakulmia ja kahdeksan pelaajan verkkopeli. Screamer on siis niin sanottu vakavasti otettava autopeli. Lokakuussa.

Mitä aitoon Ridge Racerin PC-versioon tulee, hyvin vakavasti otettava pikkulintu kertoi, että messujen aikana juuri allekirjoiteltiin sopimusta, jonka tuloksena Ridge Racer kääntyy PC:lle, tekijänä eräs pöllölogoinen firma.

Marraskuuhun puolestaan saa odottaa **IndyCar Racing II:sta**, joka peilaa tämän vuoden Indykautta ja pystyy peluuttamaan 31 pelaajaa verkossa! Papyruksen Indy II ilmestyy sekin Virginiltä.

Ihan näinä hetkinä on ilmestymässä Electronic Artsin **Need For Speed**, joka on tehty yhteistyössä amerikkalaisen Road & Track -autolehden kanssa. Mukana on kahdeksan urheiluautoa, saman verran kuvakulmia ja monenpelaajan peli. Kaksinpelissä voi joko pelata vuorotellen toinen toistaan vastaan tai ajaa modeemilla samanaikaisesti.

Fatal Racing taas on Gremlinin satsaus autopelibuumiin. Kyseessä on stunt-racingia korkkiruuveineen kaikkineen ja 16 pelaajan verkkopeli. Fatal Racing on sekin ilmestymässä näinä hetkinä.

Ja MicroProselta on tulossa marraskuussa **Formula 1 Grand Prix 2** -simulaatio ja **Grand Prix Manager** – rakenna ja johda omaa talliasi. **Virtual Karts** ilmestyy lokakuussa.

Listasta todennäköisesti puuttuu vielä muutama rattipeli.



Tältä näyttää Virginin Screamer.

SSI, Senor General!

Kotikenraalien odotuslistalla ovat korkealla SSI:n **Allied General** ja **Grigsbyn Steel Panthers**. Roolipelaajille SSI tarjoaa Jenkeissä ajat sitten ilmestynyttä ja 'netissä kehuttua **Thunderscapea**, jonka eurojulkaisua viivyttää bugien korjaus. Thunderscapen mielenkiintoisiin ominaisuuksiin kuuluu se, että vaikka pelissä liikutaan virtuaalimaailmassa reaaliaikaisesti, taistelut käydään vuoropohjaisesti. **Entomorph** näyttäisi tarjoavan kevyttä roolipelailua Al-Quadimin malliin, ja **Deathkeep** jatkaa SSI:n AD&D-sarjaa huomattavan underworldmaisella otteella. Ja vaatii Windowsin...

DI levittää IM:ää

Digital Integrations, joka juuri sai julkaistua Apache Longbowin, levittää Euroopassa **Interactive Magiciä**, joka on MicroProsen perustajan ja entisen toimitusjohtajan **William "Wild Bill" Stealeyn** uusi firma. Stealeyhän kertoi haastattelussamme kyllästyneensä golfin pelaamiseen jo pari vuotta sitten MicroProsen myymisen jälkeen.

Interactive Magicin ensimmäisiä pelejä on bisnessimulaatio **Capitalism**.

Magic The Comics Bookia Acclaimilta

Parhaiten konsolipeleistään tuttu Acclaim on myös Yhdysvaltain suurimpia sarjakuvakustantajia, vaikkakin tuotemerkkejä Armada, Valiant ja Windjammer tuskin Suomessa tunnetaan yhtä hyvin kuin nimiä Marvel, DC ja Dark Horse.

Acclaim on saanut oikeudet Magic The Gathering -sarjiksiin. Korttipeli poikii kaksi kuukausittaista sarjaa nimiltään **Magic: The Gathering – The Shadow Mage** ja **Ice Age – A Magic: The Gathering Miniseries.**

Lehdet julkaistaan Armada Comicsin nimellä.


EA:n versio Apachesta.

U.S. Tactical Fighters.

Apache, Apache ja Apache

Digital Integration ehti ensimmäisenä julkaista Apache Longbow'n ja sai niin varattua nimen itselleen. Niinpä Electronic Artsin samaa konetta simuloivan pelin nimenä on nyt **AH64R Longbow**, huomattavasti vaikeammin muistettava nimi, jota Artsin David Wilson kutsui nimellä "Apache Longbow, oh no, I mean AH64 Longbow..." Apache aloittaa U.S. Tactical Fightersin kanssa Originin ja Artsin yhteistyön Jane's-yhtiön kanssa, joka on tunnettu muun muassa sotilaskoneista kertovista vuosikatsauskirjoistaan. Apachen suunnitteluryhmässä on muun muassa Andy Hollis, monen 'Prose-simulaattorin veteraani.

Ensi vuoden puolella ilmestyy Domarkilta **AH-64 Apache**. Domark on palkannut suunnittelijaksi **Bryan Walkerin**, entisen Apache-pilotin ja Desert Stormin veteraanin.

Taisteluhelikopteria simuloi myös Core kolmiulotteisella **Firestorm: Thunderhawk 2:lla**. Peli on kuitenkin enemmän toimintapainotteinen arcade-tyylinen peli kuin varsinainen simulaatio, ja se ilmestyy marraskuussa.

Keräilijän aarre

Ennen joulua ilmestyy Interplaylta joka trekkerin keräilykapple. **Star Trek: Judgment Rites Limited Collectors Edition** kuulostaa ihan kelpo paketilta. Mukana on elokuva Leonard Nimoyn isännöimä CD-ROM "Making of Star Trek: Judgment Rites", Gene Roddenberryn ja Nimoyn haastattelut, originaalisarjan parhaimmaksi jaksoksi rankattu "City on the Edge of Forever" videona ja Harlan Ellisonin käsikirjoituksestaan muokkaama romaani. Pelilaatikot on numeroitu, ja itse peliin on ohjelmoitu kahdeksan uutta episodia. Pakko saada!

Odotettu New World Computingin Metal Lords.



Dig The Rebel Assault II, Man!

Virgin odottaa pääsevänsä myymään LucasArtsin **The Digia** marraskuussa ja **Rebel Assault II:sta** ensi vuoden alkupuolella. The Dig näyttää vaihteeksi ihan normaalilta seikkailupeliltä eikä Full Throttlen tyyliseltä piirroselokuvalta, kun taas Rebel Assault II näyttää vain upealta. Simppeli ampumapelihän se taas tulee olemaan, mutta ei se haitannut ensimmäistäkään Rebeliä. Samoilla vesillä kalastaa **Cyberia 2**, joka käyttää samanlaista valmiiksi renderoitua tekniikkaa. Sekä ajoneuvoilla kaahaaminen että tunneleissa kulkeminen näyttivät nekin hyviltä, siis niin kuin graafisesti.

Heart of Darknessille, messujen ehkä parhaan näköiselle pelille (toiminta/tasohyppelyseikkailu) ja ja **11th Hourille**, 7th Questin jatkolle ei enää edes uskalleta luvata minkäänlaisia julkaisupäivämääriä. Parempi onkin.

Lokakuussa ilmestyy **Ascendancy**, avaruuteen sijoittuva strategiapeli, jossa pieneltä planeetalta ponnistetaan koko galaksin valtiaaksi sopivasti sortoa ja diplomatiaa käyttämällä. Ascendancyn on tehnyt The Logic Factory, joka koostuu muun muassa Originilta loikanneista Jason Templemanista ja Thomas Blomista.

Lokakuussa ilmestyy myös Legendin scifiseikkailu **Mission Critical**, jossa pääosaa esittävät Worfina tunnettu Michael Dorn ja RoboCop II:n Patricia Charbonneau.

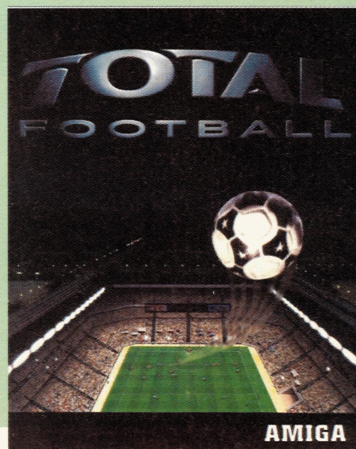
Ascendancy ilmestyy Virginiltä kohta.



Jalkapalloa Amigalle

Noin suurin piirtein ainoa Amiga-peli muutaman käännöksen ja Team 17:n Wormsin lisäksi on Domarkin **Total Football**. Ylpeästi Domark väittää, että uusi futis viheltää Sensible Soccerin paitsioon. Mukana on 50 kansainvälistä joukkuetta, neljä eri turnausta ja tietysti myös kahden pelaajan peli.

Total Football toimii megaisessa Amigassa ja ilmestyy lokakuussa.



Taikamatto lentää taas



Viime jouluinen hitti Magic Carpet saa jatkoa tänä syksynä. Pelisysteemi on päällisin puolin sama, mutta taikoja on reilusti enemmän ja niiden tehoa voi säädellä.

Maanpäälliset maastot ovat ennallaan, mutta nyt lennetään myös yöllä ja osa tehtävistä lennetään maanalaisissa luolissa. Hirviöistä osa on vanhoja tuttuja, mutta mukaan on saatu myös leegio uusia monipäisen lohikäärmeen kaltaisia mömmöjä.

Peli tulee Bullfrogin mukaan olemaan edeltäjäänsä nopeampi. Kauppoihin **Magic Carpet 2: Netherworlds** ilmestynee lokakuussa Electronic Artsilta.



SCi-fiä

SCi eli entinen Sales Curve on pikkuhiljaa uudistamassa imagoaan, yhtenä merkkinä siitä on uuden tuotemerkin SCi-fin julkistaminen. "Uudet tuotteemme ovat hämmästyttäneet monia, ja koska tuotemäärä kasvaa koko ajan, halusimme luokitella science fiction -pelimme uuteen luokkaan", kertoo toimitusjohtaja **Jane Cavanagh.**

Ensimmäinen SCi-fi-tuote on marraskuussa ilmestyvä **Gender Wars**, isometrinen toimintaseikkailu. Miesten ja naisten välinen sota on jatkunut kontrolloimattomana jo pari vuosisataa. Kukaan ei oikein muista, miten sota alkoi, mutta todennäköisesti miesvalta päättyi niin sanottuun poliittiseen oikeellisuuteen, jossa vallitsi tasa-arvo. Pikkuhiljaa sukupuolet kuitenkin etääntyivät toisistaan, eivätkä enää hetken kuluttua tulleet toimeen keskenään. Niin kuin se olisi jotenkin uutta. Gender Warsia voi pelata joko uroksena tai naaraana.

SCi:ltä on tulossa myös **Kingdom O' Magic**, hauska seikkailu, joka tapahtuu naurettavien ja perverssien kansoittamassa maailmassa, sekä **Lawnmover Man 2: Beyond Cyberspace**, joka perustuu samannimiseen elokuvaan.

Mitä ikärajoitukset kertovat?

Joka pelilaatikon kyljessä on nykyisin Elspan ikäsuositus. Iso-Britanniassa se on pakollinen ja verrattavissa videoitten ja elokuvien vastaaviin suosituksiin.

Ikäsuositus ei kuitenkaan tarkoita sitä, että "kaikille sopiva" peli olisi vaikeusasteeltaan tai ajatusmaailmaltaan kaikenikäisille sopiva. Se kertoo vain väkivallan ja seksin määrän. Eli vaikka SimCityn sanotaan olevan sopiva myös alle 10-vuotiaille se tarkoittaa vain ja ainoastaan, että siinä ei ole yhtään väkivaltaa tai seksiä, ei sitä että 10-vuotias välttämättä osaa sitä pelata.

Hupsista!

Kasvi kehui Magic The Gathering -jutussaan **Game Dimension** -nimistä kauppaa, mutta ei kertonut missä se on. Itse asiassa mekään emme pysty sitä kertomaan, sillä se muutti juuri Ouluun. Puhelinnumero on kuitenkin 9400-539 536.



Bethesdalta voi alkaa odotella Future Shockia.

Futis-managerit

Viime lehdessä lupailimme katsausta jalkapallomanageripeleistä. Se onkin tulossa, mutta vasta myöhemmin syksyllä.

Emme erinäisistä yrityksistämme huolimatta ole saaneet käsiimme Ancon **Player Manager 2:ta**, minkä lisäksi ilmestymässä on esimerkiksi Domarkin **Championship Manager 2**. Pelkästä On The Ballista ja Premier Manager 3:sta on paha katsausta tehdä, joten kärsivällisyyttä.

Internetiä ja roolipelejä

Tietoklusteri Oy on avannut uuden Internet & WWW-Shopin Helsinkiin. Liike myy tietokoneita ja modeemeja sekä 'netiin liittyviä kirjoja, ohjelmia ja lehtiä. Osoite on Hämeentie 4, Helsinki.

Arcanum puolestaan on uusi helsinkiläinen roolipeli- ja tietokonekauppa Eerikinkatu 40:ssä. Roolipelikirjojen lisäksi Arcanum myy keräilykortteja, noppia ja muuta alaan liittyvää sekä toimii Suomen suurimpana roolipelidivarina.



Tietokonepelaamisen SM-kilpailu 1995

Paikkakuntien parhaat

●● Lähes 600 innokasta pelaajaa kilpaili Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruuden alkukilpailuissa syyskuun alkupäivinä. Kilpailut pidettiin ympäri Suomea ja kunkin paikkakunnan paras matkaa Helsinkiin loppukilpailuun.

Alkukilpailun voittaja sai palkinnoksi IBM:n WARP-paketin, toinen ja kolmas atk-alan kirjan tai jonkun muun palkinnon. Lisäksi kaikki osallistuneet saivat mukaansa Pelit-lehden.

Pelinä oli tänä vuonna Virginin Jungle Book, joka oli joillekin pelaajille tuttu ja jonka muutama pelasi jopa läpi. Tiukkaa kilpailua ei kuitenkaan syntynyt, vaan erot kolmen ensimmäisen välillä kullakin paikkakunnalla olivat selvät. Loppukilpailussa pelataan viime vuoden tapaan eri peliä.

Yhdeksäntoista Suomen parasta pelaajaa kutsutaan Helsinkiin **Kotimikrot-messuille marraskuun 18.-19. päivänä.** Loppukilpailun voittaja saa valita kahdesta palkinnosta:

IBM Aptiva 2144-921 MM, 486/100 MHz, keskusmuisti 8 Mt, 540 Mt:n kiintolevy, nelinopeuksinen CD-ROM, Sound Blaster 16 -äänikortti, aktiivikaiuttimet, perusohjelmisto sekä mahtava määrä multimediaohjelmistoja, muun muassa Photo Display, Comptons Encyclopedia sekä pelejä.

tai

2 hengen Lontoon-matka, joka sisältää tutustumisen Virginin pelitaloon.

Pelit-lehden toimitus ottaa yhteyttä alkukilpailujen voittajiin marraskuun alkupäivinä. Onnea loppukilpailuun toivotamme seuraaville:

Kari Lindberg, Vesa Luoto, Jussi Pakkanen, Erno Nevalainen, Kimmo Aittokallio, Antti Isosalo, Pasi Säkkinen, Kalle Karinen, Janne Vilppula, Ville Pylvänäinen, tommi Partanen, Antti Mustonen, Jarno Laasala, Petri Vauhkonen, Jony Soininen, Tero Niskanen, Patrik Nyström, Tommi Savolainen ja Kari Alajoki.

Kiitokset kaikille osanottajille, tulkaa kannustamaan messuille!

Alajärven Kirjakauppa
Osanottajia 31
1. Kari Lindberg
2. Ahti Ahde
3. Timo Juuti

Info Alavus
Osanottajia 24
1. Vesa Luoto
2. Ilkka Sillanpää
3. Antti Koivuniemi

Info Center Hämeenlinna
Osanottajia 21
1. Jussi Pakkanen
2. Juha Häkkinen
3. Savell Miettinen

Info Center Artema, Joensuu
Osanottajia 35
1. Erno Nevalainen
2. Jari Keskisalo
3. Riina Nevalainen

Kauhajoen Kirjakauppa
Osanottajia 42
1. Kimmo Aittokallio
2. Mikael Söderholm
3. Olli Mäki-Ketola

Kauhavan Kirjakauppa
Osanottajia 32
1. Antti Isosalo
2. Antti Järvinen
3. Jaakko Mattila

Kirja-Vakka Ky, Uusikaupunki
Kilpailua ei ennakkotiedoista poiketen järjestetty.



Alavuden mestari Vesa Luoto kädessään Pelaajan Paras Tawara.

Kokkolan Kirjakauppa Oy
Osanottajia 16
1. Pasi Säkkinen
2. Sami Numan
3. Erkko Anttila

Lahden Info Aleksi
Osanottajia 44
1. Kalle Karinen
2. Juska Kettunen
3. Mike Arvela

Lohjan Kirjakauppa
Osanottajia 24
1. Janne Vilppula
2. Mikko Peltola
3. Lasse Ruokokoski

Mikkelin Kirjakauppa
Osanottajia 26
1. Ville Pylvänäinen
2. Mika Kivelä
3. Ville-Veikko Murtonen

Riihimäen Kirjakauppa Oy
Osanottajia 23
1. Tommi Partanen
2. Joni Kivinen
3. Tuomas Lehtinen

Salon Kirjakauppa
Osanottajia 19
1. Antti Mustonen
2. Ville Wähäsilta
3. Sami Vienonen

Seinäjoen Kirjakauppa
Osanottajia 70
1. Jarno Laasala
2. Ari Huhtanen
3. Tuomas Tiainen

Savonlinnan Kirjakauppa
Osanottajia 15
1. Petri Vauhkonen
2. Matti Nykänen
3. Jari Nyyssönen

Info Siilinjärvi
Osanottajia 27
1. Jony Soininen
2. Mikko Tuhkanen
3. Antti Niskanen

Koskikeskuksen Tieto-Info, Tampere
Osanottajia 20
1. Tero Niskanen
2. Juho-Jussi Renvall
3. Olavi Lehto

Turun Kansallinen Kirjakauppa
Osanottajia 28
1. Patrik Nyström
2. Ville Vainio
3. Karri Vanhanen

Sata-Info Oy, Pori
Osanottajia 55
1. Tommi Savolainen
2. Lauri Reunanen
3. Mikko Suutari

MikroDirektori, Vantaa
Osanottajia 38
1. Kari Alajoki
2. Risto Kärkkäinen
3. Kimmo Laakso

MONESSAKO MIKROSSA ON KOLMENKYMMENENSEITSEMÄN KUUKAUDEN TAKUU? MEILLÄ SE AINAKIN ON – POMI.

POMI Pentium 75

POMI Midi kotelo
Intel Pentium 75 Zappa emolevy
256 kB cache
8 MB RAM
1 GB kovalevy
S3 2 MB näytönohjain
Sound Blaster 16 VE IDE Vibra
15" Hyundai monitori
1,44 MB korppuasema
näppäimistö
POMI näppäimistön rannetuki
Microsoft hiiri
POMI hiirimatto
1 peliportti
2 sarjaporttia (16550 UART)
1 kirjoitinportti
MS Windows 95 käyttöjärjestelmä
Pentium pelipaketti
Euro sanat lite sanakirjaohjelma
johtoasennussarja

Keskusyksiköllä 37 kk:n takuu
(muilla osilla 12 kk)



"Hyvä kotimainen mikro, jonka voi ostaa turvallisin mielin. Koneen hinta-laatu -suhde on enemmän kuin kohdallaan"
Tietokone 9/95

"Siistit ratkaisut ja runsaasti vapaita korttipaikkoja"
MikroPC 9/95

POMI -tietokoneet valmistaa

POHJANMAAN MIKRO Oy

9985,-

Tarjoukset voimassa 31.10.1995 asti.
Pidätämme oikeuden muutoksiin.

valtuutetut POMI jälleenmyyjät:

Espoo Powerplan Oy Koronakatu 2 (9400) 480 892	Helsinki PC-Kulma Oy Keinulaudankuja 4 (90) 340 1105	Jämsä Konerex Ay Koskentie 11 (942) 718 278	Kouvola ATK-Mylly Oy Salpausselänkatu 23 (951) 375 0586	Nurmes Tietotapio Ky Porokylänkatu 16 (976) 461 857	Riihimäki Riihitec Oy Kontiontie 2 (914) 721 171	Tampere Fenntron Oy Hallituskatu 11 C (9500) 598 266	Vaasa FixData Trading Oy Asemakatu 17 (961) 317 2333
Heinola Custom Control Oy Siltakatu 12 (918) 155 666	Iisalmi Ylä-Savon Microcomputers Savonkatu 31 (977) 14 560	Kajaani Kajaanin ATK-huolto Kirkkokatu 23 (986) 613 3911	Kuopio Savon Tietokeskus Tasavallankatu 22 (971) 263 3050	Oulu Laatumikro Oy Pakkahuoneenkatu 18 (981) 881 1211	Seinäjoki Datafone Valtionkatu 1 (964) 423 3344	Tampere Pirkkasoft Ky Nekalantie 31 (931) 223 3460	Vammala Comparo Oy Asemakatu 10 (932) 511 5161
Helsinki CaiPro Oy Mannerheimintie 40 (90) 444 297	Joensuu OK-Mikro Merimiehenkatu 6-8 B (973) 221 387	Kauhava Fenntron Oy Kuusikuja 4 (9400) 263 877	Kurikka Datamill Oy Seurapuistikko 6 B 12 (964) 450 2772	Oulu Y-Daatta Oy Rakentajantie 5 D (981) 556 8286	Seinäjoki Suomen Sähkö-Data Oy Vapaudentie 52 B (964) 414 9863	Tampere Winsoft Technologies Oy Kanslerinkatu 6-8 J (931) 316 5031	Vantaa Data Town Oy Iltatie 19 B 6 (90) 878 6241
Helsinki Pro Component Oy Runeberginkatu 61 (90) 407 261	Jyväskylä SV-Communication Oy Väinönkatu 42 (941) 311 0061	Keuruu ATK- ja telepalvelu Oy Keuruuntie 16 (943) 722 106	Lahti Tietokonenurkka Ky Hämeenkatu 3 (918) 783 0577	Poitsila Itäväylän ATK Helsingintie 1 (952) 354 1111	Siilinjärvi Mikroserveri Toritie 4 (971) 462 5066	Teuva Color Mantila Oy Porvarintie 20 A 9 (962) 267 3007	Vantaa Micro Sail Oy Liesitori 1 (90) 507 2282
	Jyväskylä Tietokonehuolto Gummeruksenkatu 5 (941) 618 373	Kokkola Mikrotiimi Oy Torikatu 31 (968) 831 4257	Lieksa Tietotapio Ky Pielisentie 46 (975) 523 663	Raahe Microstep Oy Antinkankaantie 30 (982) 220 966	Tampere Bitman Oy Satamakatu 26 (931) 222 3226	Turku Visiotek Oy Läntinen Pitkäkatu 11 (921) 233 0888	

Battle dragons, pump up on 'roids, lay around with the finest babes, and kill all the wimpy callers.

:Linjapelit!

● ● Satojen pelaajien MUDien ja Air Warriorin kaltaisten kaupallisten pelien varjossa piilevät pienimuotoisemmat purkkipelit. Ja todella piilevät, sillä en muista, että missään olisi koskaan kirjoitettu purkkipeleistä. Se on sinänsä outoa, sillä melkein jokainen hyvä purkki tarjoaa ainakin yhden linjapelin.

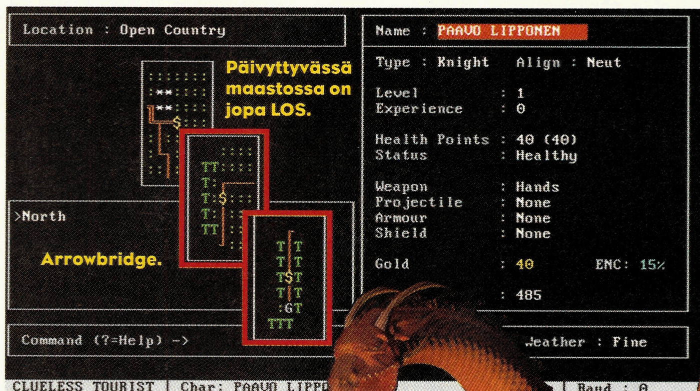
"Mutta onhan VGA Planetsista kirjoitettu jo liikaakin", huutaa vihainen väkijoukko, ja on väärässä. VP on eräänlainen linjapeli, totta, mutta tekniseltä toteutukseltaan ainoa laatuaan.

Purkkipelit ovat BBS:issä pyöriviä ulkoisia ohjelmia, joiden tarkoitus on sama kun tarjouskahvin marketissa: houkutella käyttäjiä systeemiin. Pelejä ei pelata pitkinä istuntoina, vaan aikaa kuluu parista minuutista puoleen tuntiin, pelistä riippuen.

Linjapelit eivät ole graafisesti näyttäviä. Koska peli pyörii modeemin kautta isäntäkoneessa, täytyy pelin olla toteutettu joko tekstinä tai ANSI-grafiikalla, jolloin eri väreillä ja erikoismerkeillä saadaan aikaiseksi jotain etäisesti grafiikkaa muistuttavaa. Välillä siinä jopa onnistutaan.

Linjaliikennöintiin suunniteltu RIP-grafiikka ei syystä tai toisesta koskaan ole lyönyt itseään läpi, ja vain harva peli tukee sitä. Jostain syystä VGA Planetsin ja Air Warriorin tuttu Client/Server-tyyppinen toteutus, eli peliä varten tehty oma pääteohjelma on todella harvinainen. Air Warriorissa ollaan koko ajan yhteydessä isäntäkoneeseen, VGA Planetsissa muodostetaan vuorotiedosto, jonka isäntäkone sitten joskus käsittelee.

Mielenkiintoinen uutuus on ihan lähitulevaisuudessa julkaistava, suositun beat'em upin One Must Fallin pelaamista varten tehty BBS-serveriohjelma, joka ainakin teoriassa mahdollistaa sen, että voi soittaa Pelit-BBS:ään ja sen sijaan, että haaskaa elämäänsä chattimiseen, haastaa toisen purkkikäyttäjän pikku turnajaisiin. Asiaan palataan, kunhan Epic saa ohjelmansa valmiiksi.



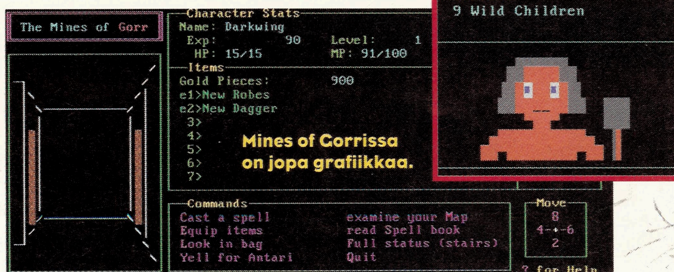
Päivyttyvässä maastossa on jopa LOS.

Arrowbridge.

Kohti globaalimpaa suuntaa

Suht' uutena trendinä linjapelit ovat muuttumassa yhden purkin peleistä globaalimpaan suuntaan. Osa BBS-järjestelmistä on verkossa keskenään siten, että ne soittelevat toisilleen ja sekä lähettävät että vastaanottavat viestipaketteja ja välittävät niitä ympäri maailmaa.

Näihin verkkoihin kuuluvat purkit voivat hyödyntää tätä postitteluominaisuutta purkkipeleissä. Yhä useampaan on nykyään lisätty InterBBS-tuki, eli niillä voi tietyissä rajoissa pelata eri purkkien kesken. Arrowbridgessa esimerkiksi voi lähettää automaattisen



Mines of Gorrissa on jopa grafiikkaa.



salamurhaajan toiseen purkkiin.

Tekniset rajoitukset eivät ole vakava juttu, todistavathan Nethackin kaltaiset pelit, että merkkigrafiikallakin tehty peli voi olla tappavan hyvä. Teknisiä rajoituksia enemmän hallaa tekee tekijöiden mielikuvituksen puute. Kahlatessani leegiota linjapelejä läpi alkoi näyttää siltä, että peleillä on vain kourallinen kantaisiä, joita sitten kloonaillaan sen enempää niitä eteenpäin kehittämättä, ihan kuin yksi uusi ominaisuus ja erinimiset hirviöt riittäisivät...

Purkkipelien perusvika on se, että ne ovat joko liian yksinkertaisia tai sitten liian vaikeita oppia. Mutta aina niissä on se hyvä puoli, että vastustaja on ihminen, ja se piristää kummasti peliä kuin peliä.

Sosiaaliset fantasiapelit

Fantasiapelit ovat purkkipelien suosituin ryhmä, eikä ainakaan niissä ole turhaa monipuolisuutta. Ne ovat sellaisia köyhän miehen MUDeja, mutta yksinkertaisuudessa on myös niiden voima suosiosta päätellen.

Kaikki fantasiapelit noudattavat jotakuinkin samaa peruskaavaa: ensin tapetaan hirviöitä, jotta saadaan rahaa ja kokemuspisteitä. Seuraavaksi, jos mahdollista, ostetaan parempia aseita ja haarniskoja sekä nostetaan tasoa, ja sitten tapetaan muita pelaajia. Taistelu on niinkin monimutkaista, että valitsee menusta option (A)ttack.

Fantasiapeliä parempi määritelmä olisi leikkikenttä, sillä peleissä on hilpeä meininki. Niissä on yleensä paikkoja, joissa voi jättää viestejä ja tiedotuksia muille pelaajille, roolinimet a la Death Bringer, Twin Turbo, Kakkakasa ja Maukka Vaan mahdollistavat hirveän pullistelun, uhkailun ja muiden sättimisen ja välillä lentää hauskoja herjoja, välillä vallitsee pissakakkaikäisten kehittynyt ja oivaltava huumori. Verikostot vallitsevat, ja voimakkaammat pelaajat käärivät nappulaa virtuaalisalamurhaajina.

Punainen lohhari ja vallananastaja

Sosiaalipelien isä ja suosituin, kuuluisin linjapeli on Seth Ablen tekemä **Legend Of The Red Dragon** eli LORD, niinkuin se paremmin tunnetaan. Perusmuodossaan LORD on hyvin yksinkertainen peli, mutta yksi sen vahvoja puolia on sen laajennettavuus: siihen saa kymmeniä laajennuksia (Intergame Modulet eli IGM:t), joista suurin osa on huonosti ohjelmoituja ja suorastaan vaarallisia. Tekijöiden innosta työntää laajennuksia markkinoille kertoo jotain se, että eräästä IGM:stä oli tekijä vuorokauden aikana työntänyt ulos kolme eri versiota...

Usurper on samaan ideaan pohjautuva, mutta aika lailla LORDia monipuolisempia mahdollisuuksia tarjoava peli. Usurperista alkaa löytyä jo kovin poliittisesti epäkorrekteja optioita. Peli on LORDia parempi ja monipuolisempi, mutta sen tekijä näyttää olevan kiinnostuneempi lisäämään peliin uusia ominaisuuksia kuin liiskaamaan siitä bugit. Usurper 0.13B sentään enimmäkseen toimii.

Valitettavasti LORDin (sinänsä ihmeellinen) menestys on aiheuttanut tulvan täysin mielikuvituksettomia klooneja, jotka korkeintaan lisäävät peruspeliin jotain pientä, mutta kaavamainen perusrunko pysyy täysin samana. **Field of Honor**, **Battle of The Arts** (joka on sentään budolajiversio) ja lukuisat muut kopioivat uskollisesti LORDia sen pahemmin omia virityksiään lisäilemättä.

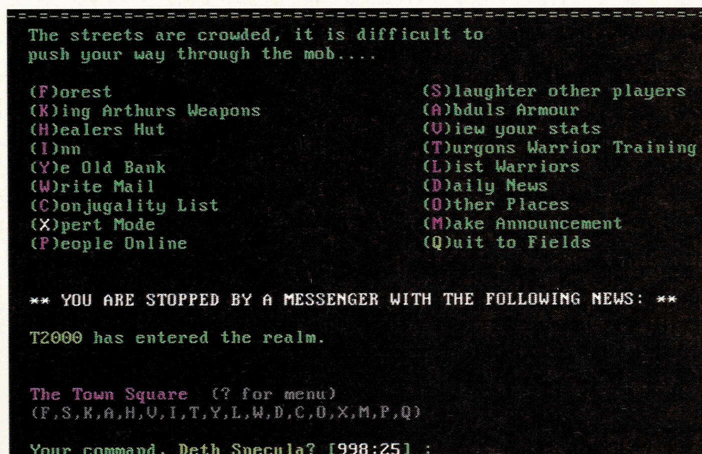
Realm of Exitilus on jo kuitenkin hyvä yritys, josta voi aikanaan tulla kovakin juttu. RoE lisää LORD-kaavaan keskenään (yksinkertaisesti) sotivat kuningaskunnat, rahan tienaamisen (yksinkertaisella) liiketoiminnalla ja kaikkea muuta pientä. Realmissa on huvittavaa sen käsitys rahasta: miljoona kultarahaa tuntuu vastaavan samaa kuin kymppi Suomen rahaa.

RoE:sta huokuu vielä tietty keskeneräisyys, sitä ei voi pelata kuin yksi linja kerrallaan eikä siinä saa kirjoittaa ivaviestejä tapetuille vihollisille. Pelin tuoreet ideat kuitenkin riittävät siihen, että jotenkin Realm alkaa jossain vaiheessa elää omaa outoa elämäänsä.

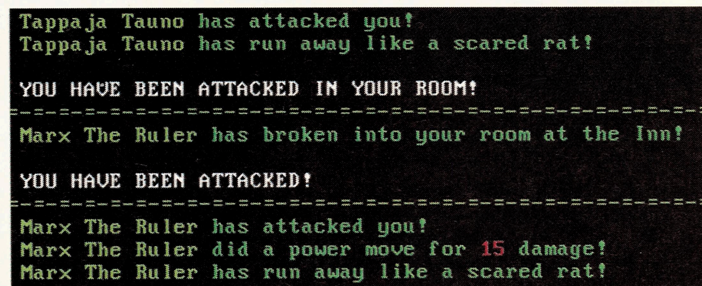
Evoluutiota

Fantasiapeli **Mines of Gorr** on mielenkiintoinen juttu. Mielenkiintoinen siksi, että se jäljittelee kolmiulotteista luolaseikkailua, mutta ASCII-merkeillä ja jopa onnistuu. Gorr muistuttaa lähinnä kuusnelosen ensimmäisiä roolipelejä. Pelillä on pieni, mutta sitäkin innokkaampi pelaajakuntansa.

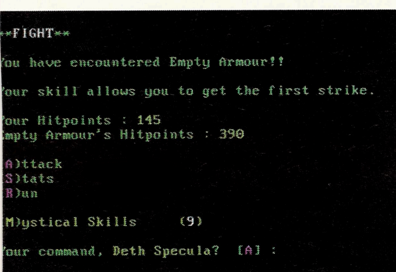
Eikö ihan vakavasti otettavia roolipelejä sitten ole? Tottakai on,



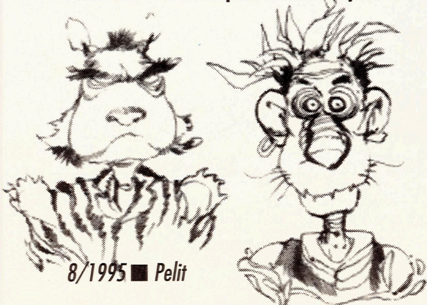
LORDin päämenu antaa kuvan siitä, mitä pelissä voi tehdä.



Jumankekka! Ollessani pois Tappaja Tauno ja Marx The Ruler yrittivät nirhata minut! "I WILL KILL YOU ALL! IM BEST! YOU SUX!", niin kuin me LORDin pelaajat sanomme.



Legend of Red Dragonin taistelu ei vaadi sen ihmeempää mietiskelyä.



Tässä

Kilpaile!

Palkintoina mm. harvinainen Music TV Free-laite. Soita Free-numeroon **94800 – 10000** (ark. 17–08, viikonloppuisin ympäri vuorokauden 1,60 mk + ppm, ja muina aikoina 5,85 mk + ppm), testaa Freetä ja voita laite itsellesi. Kilpailuaika päättyy 31.10.1995. Otamme voittajiin yhteyttä henkilökohtaisesti.



Sut saa kiinni

on kappale.

– Free Kaukohaku. Kappale on olemassa siksi, että olet aina tavoiteltavissa, kun joku kyselee. Siis etpä jää autuaaksi kavereiden menoista. Free toimii näin, että ne soittelevat ja jättelevät numeroviestinsä sinulle hakulaitteeseen ja hetkessä laite piippaa. Takaisin voit soitella niille kun haluat. Itse maksat laitteen käytöstä ainoastaan silloin tällöin patterit. Laitteen koko on varsin extrasmall ja sitä myydään lujasti Telering-myymälöissä, Mustasta Pörssistä ja muissa kännykkämyymälöissä.

Osta nyttemmin Free, niin olet vähän helpommin tavoiteltava kaverus kaikkialla Suomessa, sekä korkeus- että leveyssuunnissa. Uutuutena voit nauhoittaa Freehen vaikka omat viestinjättöohjeet.

Lisätietoja? Soita ilmaiseksi **9800 – 7000.**

Hinnat alk. 795,-

Käyttökustannukset 0 mk!

TELE

Linjapelit

mutta ne onnistuvat samalla demonstroimaan, ettei kyseinen pelityyppi välttämättä sovi linjapelailuun.

Otetaanpa vaikka Ultima III:a hyvin emuloiva **Lore**. Siinä tuntuu olevan juoni ja kaikki, Non-Player Charactereitakin löytyy. Lore on jopa graafinen: pelihahmoa kuljetetaan pitkin pelikenttää numeronäppäimistöllä, ja vuoropohjainen taistelu sujuu omassa ruudussaan kuin vanhoissa Ultimoissa.

Ja siinä se ongelma onkin: jos purkkikone tai modeemi on vähänkin hitaampi, Lore pyörii aivan liian raskaasti. Lisäksi se on liian pitkä. Lopputulos vastaa samaa kuin jos pelaisi Ultima 8:a tunnin päivässä 386:lla, eli harva jaksaa loppuun asti.

Arrowbridge on saman tyyppinen, mutta sen verran kevyempi (pienempi päivittyvä pelialue), että se jo toimiikin. Se on vielä liian yksipuolinen, mutta edustaa toistaiseksi vakavimmin otettavaa purkkipeliä, mihin olen törmännyt. Vaikkei se olekaan pääasia, muita pelaajia voi verottaa, tappaa tai vallata heidän linnansa, mikä antaa pelille lisämaustetta.

Avaruuskaupankäyntipeli **Trade Wars 2002 2.0:a** voisi kuvata lyhyesti ascii-versioksi Elitestä, TW2002 on vain paljon monipuolisempi. Mutta Trade Wars on peli, jonka ulkoasu ja käyttöliittymä täytyisi vetää kokonaan uusiksi. TW ei esimerkiksi suostu näyttämään minkäännäköistä karttaa galaksista, joten pelaaja on muistiinpanojensa varassa. Trade Warsiin on saatavissa pelaamista helpottavia apuohjelmia, mutta silti peli on turhan sekava.

Miksei purkkeihin ole kunnon MUDeja? Enpä menisi vannomaan ettei ole, nimittäin Pelit-BBS:täkin löytyy pari MUDin teko-ohjelmaa, joista toinen väittää olevansa suora portti LPMud-ohjelmasta. Valitettavasti en ole ehtinyt niihin tutustua.

Valtaa Venäjä

Strategiapelit sopivat jo vallan mainiosti purkkeihin. Ihme kyllä niitä ei ole hirveän paljon, mutta onneksi ne ovat sitäkin parempia.

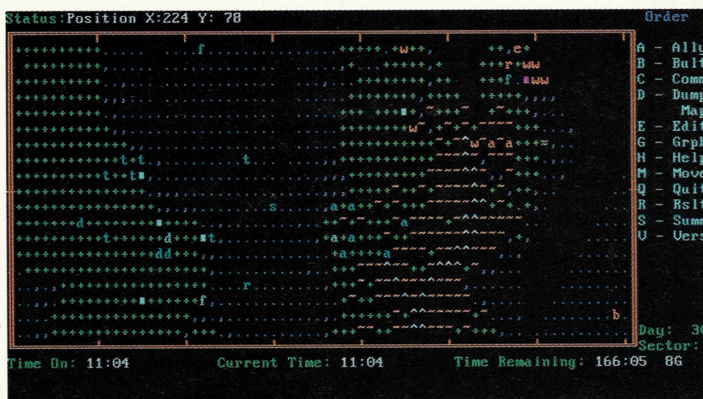
Ensimmäinen aito helmi on Joel Bergenin **Global Wars**, joka ei ole sen ihmeellisempi kuin kuuden hengen purkkiversio tutusta lautapelistä RISKistä. Maailma on jaettu alueisiin, ja jokainen sijoittaa ensin armeijansa omiin maihinsa, ja yrittää sitten vallata naapurimaita. Joka vuorolla saa lisää armeijoita, riippuen esimerkiksi siitä, montako maata omistaa ja omistaako jopa koko mantereen.

Global Wars on ideaalinen purkkipeli: sen pelaaminen ei vie aikaa paljon mitään, mutta peli on hyvä ja mielenkiintoinen.

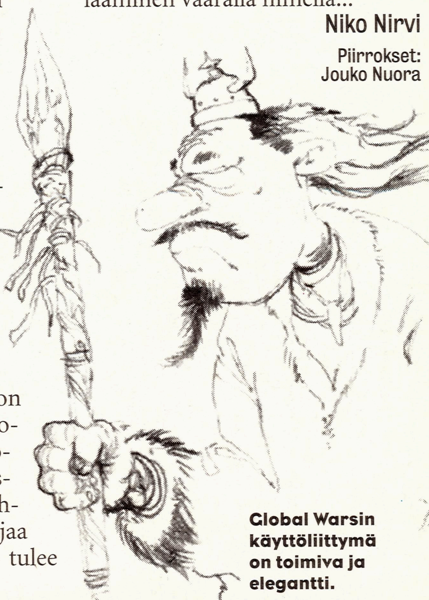
Todella yllättävä löytö, ja yllättävän mielenkiintoinenkin, on **Imperium**, tutun ja suositun kevytstrategiapelin Empiren edelleen kehitetty linjaversio. Vaikka peli on monipuolinen, sen pelaaminen ei vie paljon aikaa ja pelimekaniikka on helppo oppia. Imperium tarjoaa risteilyohjuksia ydinkärjillä, maaston muokkausta, satelliitteja, joten kyllä peli kelpaisi tietokonevastustajallakin varustettuna. Imperiumiin mahtuu maksimissaan 31 pelaajaa kerrallaan, ja karttaeditori tulee pelin mukana.

Lupaavan tuntuisia virityksiä, joita ei koskaan ole tullut livenä testattua, on niitäkin löytynyt. Jostain syystä esimerkiksi **Iron Ox**, joka muistuttaa sellaista meille veteraaneille tuttua peliä kuin M.U.L.E., ei herätä vastakaikua LORD-laumoissa. Vaikka pelissä on niinkin järeitä kiusanteon mahdollisuuksia kuin pizzan tilaaminen väärällä nimellä...

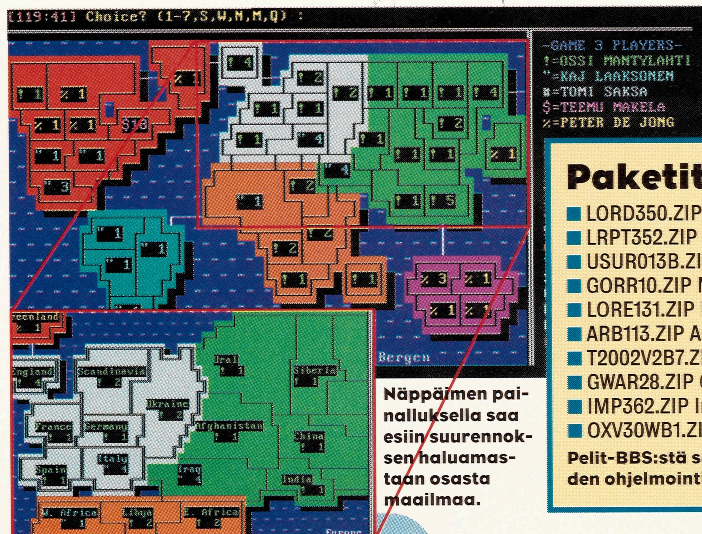
Niko Nirvi



Imperium: karu ulkomuoto kätkee mainion strategiapeli.



Piirrokset: Jouko Nuora



Global Warsin käyttöliittymä on toimiva ja elegantti.

Näppäimen painalluksella saa esiin suurennoksen haluamastaan osasta maailmaa.

Linjapelit ja Pelit-BBS

Pelit-BBS:ssä pyörii pari LORDia, Usurper, Trade Wars 2002 2.0, Global Wars, Mines of Gorr, Realm of Exitilus ja yleensä joitain testattavana olevia pelejä. Niin, ja VGA Planets tietysti myös.

Yleisesti pelattaviksi tarkoitetut pelit löytyvät suomenkielisistä PELITmenuista (tm) kohdasta Linjapelit. Normaali-PCBoard-liittymää käyttävät siirtyvät (Join) alueelle 32, kirjoittavat DOOR, joka antaa listan peleistä, ja kirjoittavat sitten haluamansa pelin nimen.

Lisäksi Pelit-BBS:n Linjapelit-alueen tiedostohakemistoista löytyy linjapelejä, apuohjelmia niiden ohjelmointiin, pystytykseen ja pelaamiseen, sekä (huoh) LORDin lisämoduuleita.

Frequently Written Answers

Air Warrior -alueella, VGA Planets -alueella ja Linjapelit-alueella on jokaisessa OMAT bulletiininsa. Niiden lukeminen on helpompaa kuin se, että odottaa ylläpidon vastaavan jälleen kerran kysymyksiin, joihin vastaus löytyy näistä kuuluisista bulletiineista.

LORDiin kannattaa paikkaa kytätä puolenyön jälkeen, jolloin peli on siivonnut turistipelaajia pois. LORDissa ei ole miljoonaa lisämoduulia, koska suurin osa joko kaataa linjan, ei toimi tai on yksinkertaisesti liian typerä.

Jos peli kysyy salasanaa, se kysyy sitä tarkoituksenaan estää niin kutsuttujen turistipelaajien pääsy peleihin, joissa heistä on liikaa vahinkoa. Niin kuin VGA Planetsiin.

Usurperin pysyminen pystyssä on muuten poikkeus, ei sääntö.

Paketit:

- LORD350.ZIP Legend of Red Dragon 3.50
- LRPT352.ZIP Päivitys versioksi 3.52, lisää tulossa
- USUR013B.ZIP Usurper 0.13B
- GORR10.ZIP Mines Of Gorr 1.00
- LORE131.ZIP Lore 1.31
- ARB113.ZIP Arrowbridge 1.13
- T2002V2B7.ZIP Trade Wars 2002 2.0, Wide Beta 7.
- GWAR28.ZIP Global Wars 2.8
- IMP362.ZIP Imperium 3.62
- OXV30WB1.ZIP Iron Ox v3.00 Wide Beta 1

Pelit-BBS:stä saa linjapelitukea aina itse peleistä niiden ohjelmointiin, pystytykseen ja pelaamiseen asti.

Apache Longbow

Digital Integration
PC CD-ROM
Minimi: 486DX/33, 8 Mt RAM, SVGA (512 kt:n näyttömuisti), CD-ROM 300 kt/s, VESA-yhteensopiva näyttöajuri, hiiri, MS-DOS 5.0, MSCDEX 2.1
Suositus: 486DX2/66, VLB- tai PCI-näytönohjain, erillinen joystick-ohjain
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE 32), PAS (Plus, 16), GUS, Ensoniq Soundscape, Wavejammer, ES688
Ohjaus: N, J, CH Flighstick (Pro), CH ProPedals, Virtual Pilot, Thrustmaster (FCS, WCS, FLCS, RCS), Gravis Gamepad, Gravis Phoenix
Kiintolevy: 25–65 Mt
Muuta: Grafiikka VGA 320x240 ja SVGA 640x480
Moninpeli: Nollamodeemikaapeli, modeemi, IPX-yhteensopiva verkko, verkkopelissä enimmillään 16 pelaajaa
Testattu: 486DX4/100, 16 Mt RAM, Diamond Stealth 64, SB 16, CH Flighstick Pro, CD-ROM 300 kt/s

TULIVOIMAA!



●● Toistakymmentä tonnia painava, hampaisiin asti aseistettu ja panssaroitu taistelukopteri Apache lentää silloin kun muut eivät pysty, suuntaa tulivoimansa pelkällä pilotin katseella ja kestää rajujakin osumia säikähtämättä. Apache Longbow on jo 20 vuotta riehuneen kopterihirviön uusi ja tappavampi seuraaja.

Digital Integration tunnetaan Tornadosta, joka monen simufriikin mielestä on Falcon 3:n lisäksi ainoa todellinen klassikko. Siksipä Apacheen kohdistuivat melkoiset odotukset, kunnon realistista kopterisimua kun ei vielä ole tehty.

Purkitettuja tehtäviä

Longbown käyttöliittymä on selkeän tarkoituksenmukainen. Toiminta on jaettu harjoitustehtäviin, yksittäisiin taistelutehtäviin ja kampanjoihin. Moninpeli (kahdesta kuuteentoista pelaajaa) on mukana, kuten tänä päivänä pitääkin.

Kymmenen harjoitustehtävää opastaa Apachella lentämisen, asejärjestelmien käytön, laskeutumisen ja huonolla säällä lentämisen. Itse asiaan pääsee kolmessa eri konfliktissa joko Lähi-idässä, Koreassa tai Kyproksella, jokaisessa tehtäviä kymmenen.

Tavallisten tankkien ja maakohteiden tuhoamisen lisäksi tarjolla on erilaisia partiointi- ja puolustustehtäviä, pelastus- tai huoltokoptereiden saattamista, hyökkäysten valmistelua tuhoamalla ilmatorjuntaa, jalkaväen osoittamien kohteiden tuhoamista sekä kohteiden näyttämistä lentokoneille.

Osa tehtävistä lennetään tukialukselta ja myös laivoja pääsee tuhoamaan. Vihollisen kopterit ja lentokoneet ovat alituinen riesa. Myös kello on monissa tehtävissä armoton vihollinen: kun lennetään osana yhteistä maa- ja ilmavoimien operaatiota, ei sovi myöhästellä tai kaverit joko joutuvat tai jättävät pulaan.

Tornadon yksi parhaita puolia on ideaalinen kampanjasysteemi, joka on vapaasti etenevä (voi itse määritellä kohteet, lentoreitit sekä kaluston) ja dynaaminen, jossa voitto tai tappio vaikuttaa sodan etenemiseen, ja esimerkiksi edellisessä tehtävässä tuhottu silta ei seuraavassa ole taas pystyssä.

Miksi ihmeessä Apachessa sitten on valmiiksi purkitettuja tehtäviä? Kohteita ei voi itse määritellä, eikä edellisen taistelun aiheuttamat tuhot muuta tilannetta käytännössä miksikään. Huollolla ei ole mitään merkitystä, vaan aseita, ammuksia ja bensaa on aina varastossa rajattomasti.

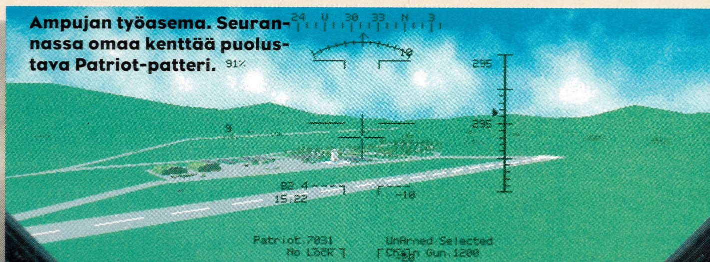
Kädet täynnä kopteria

Apache on kaksipaikkainen kopteri, joten yksinpelissä joutuu istumaan sekä lentäjän että aseupseerin pallilla. Tehtävää ei auta se, että Apachen ohjaamo on tarkka kopio oikeasta esikuvasta, ja erilaisia vipstaakeja, näyttöjä ja tutka- ja asejärjestelmiä on pelottavan paljon.

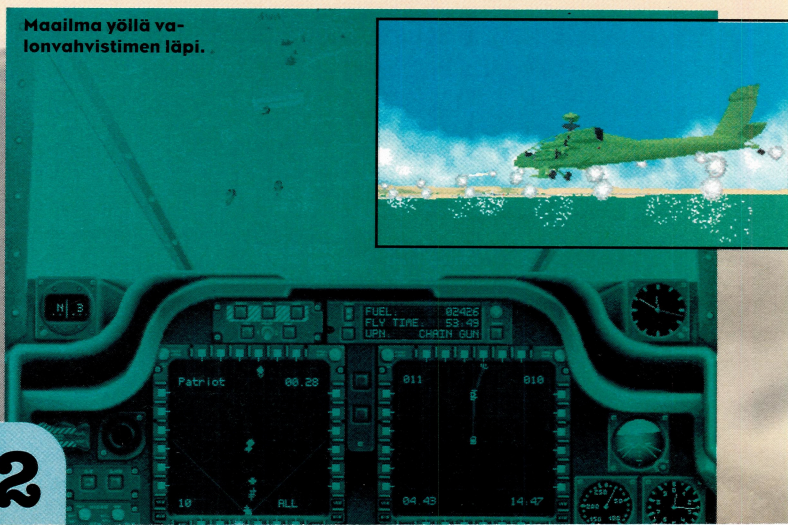
Kaikki tärkeä tieto heijastetaan miehistön kypärissä olevien monokkeleiden kautta suoraan silmiin. Kypärä taas on kytketty asejärjestelmään, joten kohteiden valinta, lukitus ja tuhoaminen hoituu pelkästään päätä kääntämällä.

Pelissä tätä simuloidaan näyttämällä tiedot aina ruudulla, riippumatta siitä mihin suuntaan pelaaja katsoo. Perinteisemmän uloskatselun lisäksi voi maisemia ihailla myös kopterin keulassa olevan kameran kautta.

Myös tutkasysteemit ovat tarkkaan mallinnettuja. Tutkalla voi lajitella kohteita niiden tyypin mukaan, mikä on tarpeen, koska yleensä maassa on niin paljon tutkaheijastuksen antavia maaleja, ettei niistä pysty riittävän no-



Ampujan työasema. Seurannassa omaa kenttää puolustava Patriot-patteri.


Maailma yöllä valonvahvistimen läpi.

peasti erottamaan mitään.

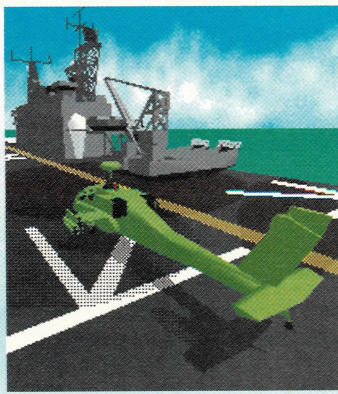
Monipuolisten järjestelmien, hyvien kontrollien ja toimivan maaston takia piiloleikki vihollisen kanssa toimii mainiosti. Tutkan voi esimerkiksi käskeä näyttämään vain vaaralliset kohteet, lukita kantaman ulkopuolella niistä pahin, laittaa tilanne muistiin, siirtää sijainti ohjuksille, lentää maaston suojaan ampumaan, vasta viime hetkessä kytkeä tutka takaisin päälle ja nousta ylemmäs päivittämään maalin tarkka sijainti. Whoosh! Scratch one T-72.

Apache on painoonsa nähden poikkeuksellisen ketterä härveli. Silmukat ja 360 asteen kiepautukset pituusakselin ympäri onnistuvat, mutta vaativat harjoittelua. Kaasun, lapakulmien ja kopterin asennon muutosten pitää tulla selkäytimestä, koska kymmenen metrin korkeudella nopeasti lennettäessä aikaa virheliikkeiden korjaamiseen on järkyttävän vähän. Tavallisen joystickin ja näppiksen yhdistelmä nippanappa riittää, mutta peli lähes vaatii erillisen kaasukahvan ja jalkapedaalit, koska ohjaus muiden näppäinkomentojen seasta tuppaa käymään liian hankalaksi.

Oma lukunsa ovat sään ja ajan aiheuttamat hankaluudet. Kovassa ristituulessa on ikävä laskeutua: tosin se ei ylipäätään ole kovin helppoa. Yöllä ei kopterista näe kuin tähtiä ja räjähdyksiä, joten lentäminen pitää hoitaa himmeän valonvahvistimen avulla. Sumussa siitäkään ei ole hyötyä vaan ainoa turva ovat tutka ja mittarit.

Ratas koneistossa

Taistelun kiireinen tunnelma on siirtynyt ruudulle mainiosti. Jo kentältä noustessa hyörii ympärillä muita ilmaan lähteviä koptereita, partioivia maajoukkoja ja saattaapa ylhäällä pyöriä muutama hävittäjäkin suojana. Jos vihollinen on riittävän lähellä, iskee korviin saman tien taistelun melu: tykistökeskitykset räjähtelevät ympärillä ja maajoukot ottavat erää keskenään.



Ilmasta katsottuna ympärillä tapahtuu jatkuvasti jotain. Tehtävän kannalta tärkeiden tekijöiden erottelu on välillä pirun vaikeaa, ja tuntuu kuin olisi vain pieni osa massiivista sotakoneistoa. Mikä onkin just about right.

Kaaoksen keskellä mukana on aina vähintään yksi siipimies, mutta käytännössä kaikki tehtävät lennetään yksin, koska siipimiehiä ei voi komentaa. Järin viisaita ne eivät ole: hana pohjassa korkealla lentäminen ja aseiden laulattaminen ei ole normaalisti kopterikuskien rutiinia.

Kopterisimuissa maaston pitää olla aidomman näköistä kuin yleensä lentosimuissa. Onneksi Apachessa maisemaa ei olla peitetty turhilla tekstuuripinnoilla, vaan linja on selkeää ja onnistuneen väripaletin takia luonnollisen näköistä lähempääkin katsottuna. Vuoret ja kukkulat kumpuilevat hienosti, tosin liian usein maasto on turhan tasaista eikä puitakaan ole riittävästi. Kaupungit ja kylät rakennuksineen ovat sen sijaan runsaita ja yksityiskohtaisia.



SVGA-tilassa ohjaamo mittaristoineen on tarkan havainnollinen, mutta VGA-tarkkuudella luettavuus kärsii pahemman kerran. Räjähdykset ja aseiden efektit ovat nekin hillityllä tavalla hyvän näköisiä. Asialinjasta huolimatta kopterit näyttävät paremmilta kuin muissa lentosimuissa, ja pikkujutut, kuten ulkopuolella näkyvä oikea määrä aseita sekä kääntyvät tykit lisäävät realismin tuntua.

Testikokoonpanossa peli pyöri sulavasti SVGA-tilassa kunhan karsi osan krumeluureista pois.

Taistelukentän äänet suorastaan tulvivat pelaajan korviin. Tykistön jylinä, etäisyyden mukaan vaihtuva räjähdysten voimakkuus ja pienten aseiden rätinä sekoittuvat jatkuvaan puheensorinaan radiossa, kun omat joukot raportoivat tekemisiään ja oma lentäjä tai ampuja höpöttää jatkuvasti.

Apassit verkossa

Kavereiden kanssa voi lentää sarjakaapelin, modeemin tai verkon kautta. Kahdella kopterilla lentäminen onnistuu joko yhteistyönä tai vihollisina. Yhteistyö etenkin kuulostaa hyvältä, yhdelle pelaajalle kun on vähän liikaakin hommia lentämisessä ja järjestelmien hallinnassa.

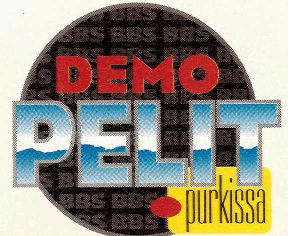
Verkkopeli on pettymys, koska ainoastaan kaikki kaikkia vastaan -sekoilu, jokainen omalla kopterillaan, onnistuu. Kun pelaajia voi olla jopa kuusitoista, olisi DI:llä ollut tilaisuus tehdä kunnon verkkopeli, jossa porukka olisi jaettu kahteen maahan ja kahden hengen koptereihin.

Pahin moka moninpelissä on kommunikoinnin puute. Järkevästä kaksinpelistä katoaa pohja, koska siipimiehille tai edes samassa kopterissa olevalle ei voi lähettää viestejä millään tavalla.

Tornadon jälkeen odotukset olivat ehkä turhankin korkealla, mutta silti on vaikea ymmärtää miksi DI on unohtanut Tornadon parhaat puolet: tehtävien suunnittelun ja dynaamiset kampanjat. Purkitetut tehtävät loppuvat ennen pitkää ja sen jälkeen vaihtelua ei ole, etenkään kun mitään tehtäväeditoria ei ole. Kommunikoinnin puute on sekin käsittämättömän typerä moka. Päivitys on jo luvattu, saapa nähdä mitä se korjaa.

Itse asia, eli taistelu ja todenmukainen kopterin ohjaaminen, ovat ensiluokkaista jälkeä. DI:n tavaramerkiksi muodostuneen huolellisuuden ansiosta mokat voi antaa osittain anteeksi ja ainakin hetken nauttia tämän hetken parhaasta kopterisimusta.

Kaj Laaksonen



Hyvää

- Tarkka ase- ja tutkajärjetelmien mallinnus.
- Siisti mutta taloudellinen grafiikka.
- Hyvä lentotuntuma.
- Paljon opeteltavaa.

Huonoa

- Ei dynaamista kampanjaa.
- Jästipäät siipimiehet.
- Kaksinpelissä ei voi lähettää viestejä kaverille.
- Verkkopelin mahdollisuudet mokattu.

Huippurealistinen kopterisimu.

Lentosimulaattori

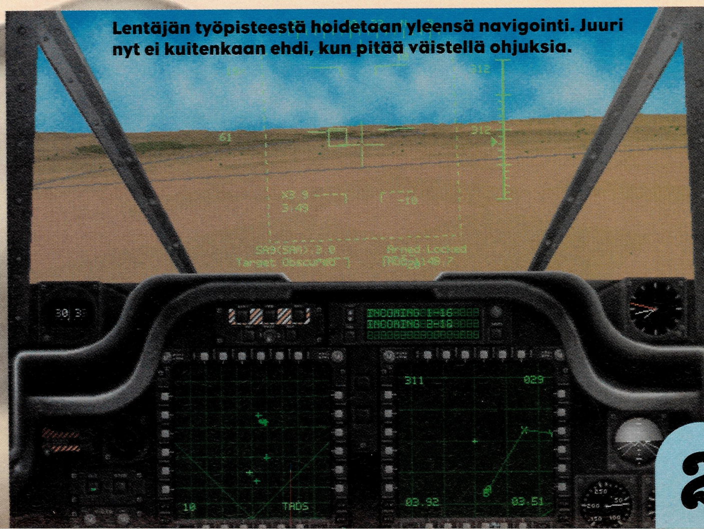
Tornadoveteraaneille

82

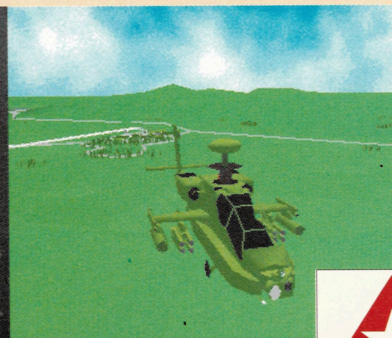
Muille

90





Lentäjän työpisteestä hoidetaan yleensä navigointi. Juuri nyt ei kuitenkaan ehdi, kun pitää väistellä ohjuksia.



Ulkopuoliset kuvakulmat näyttävät hienosti jäljellä olevat aseet.

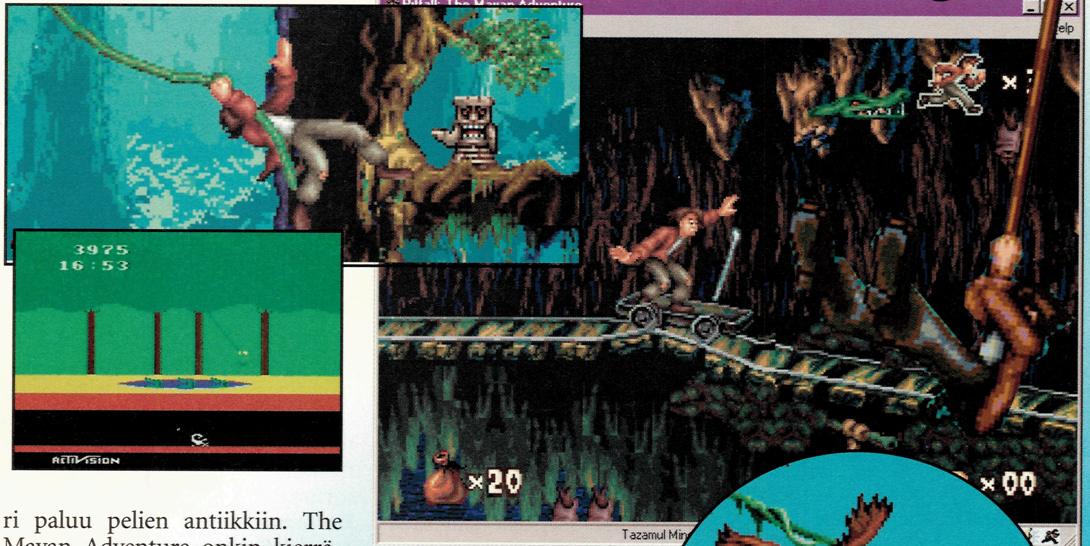
Pitfall – The Mayan Adventure

Kinesoft/Activision

PC CD-ROM Windows 95
Minimi: 486/33, 8 Mt RAM, VLB tai PCI SVGA, CD-ROM 300 kt/s, hiiri, Windows 95
Äänituki: Windows 95 -yhteensopivat äänikortit
Ohjaus: N, J, Windows 95 -yhteensopivat ohjaimet
Kiintolevy: 0 kt
Testattu: 486 DX4/100, 16 Mt RAM, Diamond Stealth 64 VLB, CD-ROM 300 kt/s, SB 16, TW 32 General MIDI, Gravis Camepad

PITFALL

Ei niin likainen Harry



Tuomion Temppelissä, eikun mayojen kaivoksissa liikutaan vauhdikkaasti resiinalla.

Indiana Jonesin kaveri Pitfall Harry on päättänyt kasvattaa poikansa kaltaisekseen ja ottanut juniorin mukaan syvälle sademetsiin etsimään mayojen kadonnutta aarretta. Kaikki ei mene ihan putkeen, vaan viidakon paha henki Zakelua kaappaa vanhemman Harryn vangikseen ja jättää pojan metsään ihmettelemään. Aseinaan nöösillä on vain kivilinko ja isänsä muistiinpanot.

Isän ja pojan välissä on kolmetoista osaa viidakkoa, kaivoksia ja muinaisia intiaanikaupunkeja. Viidakon normaaleiden vihamielisten asukkien lisäksi vastassa on henkiin heränneitä sotureita ja pahoja henkiä. Näistä pitäisi selvitä kivilingolla, bumerangilla ja maagisilla taioilla. Kivilinkoon saa olla jatkuvasti hankkimassa lisää kiviä ja hassuna ideana bumerangi palautuu heiton jälkeen, mutta ei välttämättä samaan paikkaan mistä se heitettiin. Kivilingolla saa aikaan tappavan kovan heiton, jos malttaa pitää tulitusnappia hetken aikaa pohjassa ennen heittoa.

Partanaamojen paatosta

Pitfall oli aikanaan 80-luvun alussa vallankumouksellinen peli. Loputtomalta tuntuva maasto, jossa pystyi etenemään tunneleissa tai maan päällä liaaneissa keikkuen krokotiileja ja skorpioneita väistellen sekä aarteita keräten oli päätähuimaava kokemus.

Mutta eivät ne pelit itse asiassa silloin muinoin kovin kummoisia olleet eikä Pitfall ole mikään suuri paluu pelien antiikkiin. The Mayan Adventure onkin kierrätetty lähes sellaisenaan suhteellisen tuoreesta konsoliversiosta. Partasuiden kaihon lisäksi Pitfallin luulisi sopivan mainiosti uusille satunnaisille pelaajille: hyväntuulinen toiminta sopii hyvin siihen ideaan, ettei Windows 95:n kanssa tarvitse huolehtia muusta kuin pelaamisesta.

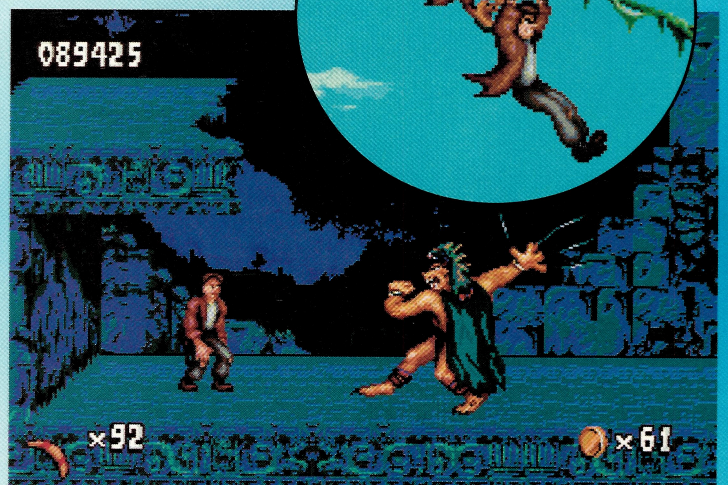
Siitä vaan

Minkäänlaista asennusta ei tarvita, vaan peli toimii kuin konsolissa: romppu sisään ja peli sujahtaa automaagisesti ruudulle. Suoraviivaista luonnetta kuvaa sekin, ettei aikaa tuhlata spektaakkelimaisiin alkuintroihin tai filminpätkiin, vaan peliä pääsee nopeasti pelaamaan ja yhtä nopeasti pois ilman turhaa ihmettelyä.

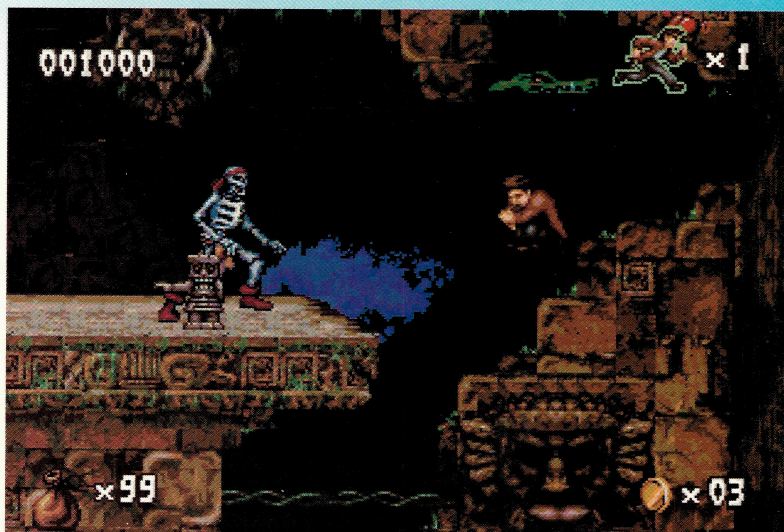
Pitfallin voi säätää toimimaan kahdella eri koko kuvaruudun tarkkuudella tai ikkunaan työpöydälle. Ikkunan kokoa voi muutella vapaasti, pelin grafiikka skaalautuu aina muutettuun ikkunaan mahtuvaksi. Periaatteessa voi pelata vaikka koko ruudun leveyisellä, mutta parin pikselin korkuisella ikkunalla.

Maassa, vedessä ja ilmassa

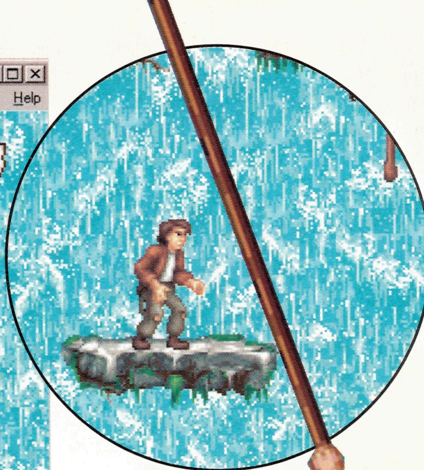
Usein tasohyppelyiden riesana ovat nopeasti tylsäksi muuttuva juoksentelu ja hyppely enemmän tai vähemmän toisiaan muistuttavien tasojen läpi. Pitfallin tasoissa on käytetty mielikuvitusta. Jokaiseen osioon on löydetty oma teemansa ja pelkästään alun

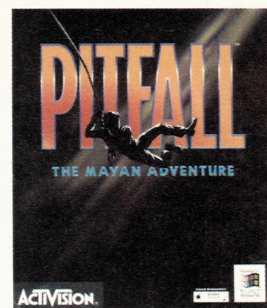


Joitain tasoja vartioi isompi pääpahis. Jaguaarimiehen kynsien heilutus vetää Harryn mietteliääksi.









Hyvää

- Upeat animaatiot.
- Vaihtelevat ja aktiiviset tasot.
- Ei asennusta vaan toimii suoraan rompulta.

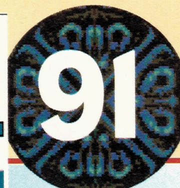
Huonoa

- Tasohyppelyksi suhteellisen kovat laitevaatimukset.

Konsolimaisen sujuva ja kaunis toimintapeli Windows 95:lle.

Toiminta





viidakossa pääsee kiipeämään puissa, keikkumaan liaaneissa ja harrastamaan benji-hyppyjä.

Ensimmäisen osan puissa roikkuminen muuttuu toisen osan tarkaksi tasohyppelyksi vesiputouksen päällä ja jo kolmannessa osassa viiletetään resiinalla pitkin kaivoskäytäviä. Muutaman osion välein vastaan tulee bonustasoja, joissa testataan Juniorin älykkyyttä yksinkertaisilla muistipelin tapaisilla puzzleilla.

Maasto skrollaa pysty- ja sivusuunnassa eikä koskaan tunnu passiiviselta taustakuvalta, vaan joka paikassa on jotain mitä voi käyttää. Hilpeänä bonuksena alkuperäinen Atari 2600:n Pitfall Harry on siirretty sellaisenaan yhdeksi bonustasoksi.

Sankarimme itse taistelee tehokkaasti tylsyyttä vastaan. Kaveri ei pysy hetkeäkään paikallaan vaan jokainen toiminta on animoitu paitsi sulavasti myös hienon ilmeikkäästi. Myös pelin monille vihollisille on annettu persoonallisuutta hienolla animoinnilla. Ainakin testikoneessa animaatiosta huolimatta peli pyöri vinhan nopeasti. Vauhdikkaammissa kohdissa Junior poukkoilee ympäri aluetta sellaista vauhtia, että välillä ottaa oman aikansa ennen kuin huomaa mihin sankari on taas eksynyt.

Äänistä vastaa sama porukka kuin Mechwarrior 2:ssa. Hyvältä kuulostaa taas, ääniefektejä on todella runsaasti, viidakko ympärillä tuntuu todella heräävän eloon. Musiikki tulee suoraan CD:ltä ja pelin kannessa kehutaan, että taustaääniksi on käyty nauhoittamassa aitoja viidakon ääniä. Paha sanoa, kun testikoneessa suoraan CD:ltä tulevat äänet eivät suostuneet toimimaan.

Monet skeptikot varmaan murisevat, että veri punnitaan vasta kun Win95:lle tulee oikeita pelejä eikä tällaista konsolimoskaa. En voi väittää minäkään pelaavani kovin ahkerasti tämän tyyppisiä pelejä, mutta useimpia PC:n tasohyppelyitä olen ainakin pikaisesti kokeillut ja joihinkin jäänyt jopa koukkuun. Pitfall on yksi jälkimmäisistä ja sijoittuu meikäläisen rankingissa aivan terävimpään kärkeen ellei jopa huipulle. Hienon näköistä, harmitonta, vaihtelevaa ja nopeaa kevythupia parhaimmillaan.

Kaj Laaksonen

MAAILMAN AINOA 64



TULOSSA:

JAGUAR

VIRTUAALIKYPÄRÄ JOULUKSI!

ALLE 3000 mk:n HINTAAN!

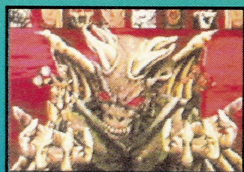
TULOSSA:

JAGUAR

UUSI LISÄJOIKKARI SYYSKUUSSA!

JAGUAR™

64-bittinen keskusyksikkö ja CD-asema. CD-asema myynnissä elo-syyskuun vaihteessa vain parhaissa Jaguar-liikkeissä!



ULTRA VORTEX



ALIEN VS. PREDATOR



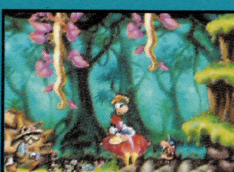
CREATURE SHOCK



BRETT HULL HOCKEY CD



DEMOLITION MAN



RAYMAN

JO MYYNNISSÄ:

ROM-KASETIT:

• Alien vs. Predator • Doom • Kasumi Ninja • Checkered Flag • Cyber Morph • Hover Strike • Iron Soldier • Tempest 2000 • Val d' Isere skiing • Wolfenstein 3 D • Bubsy The Bobcat • Raiden • Dragon (Bruce Lee) • ZOOL 2 • Dino Dudes • Crescent Galaxy • Syndicate • Sensible Soccer • Theme Park • Pinball Fantasies • Troy Aikman Football •

TULOSSA:

(elo-syyskuu '95)

ROM-KASETIT:

• Arena Football • Brett Hull Hockey • Sky Hammer • Ultra Vortex • White men can't jump (koripallo) • Barkley Basketball • Ruiner Pinball • Space wars 2000 • Super Burnout (prätkä) • Demolition Man •

CD-PELIT:

• Baldies • Battle Morph • Blue Lightning • Highlander • MYST • Hover Strike • Robinson's Requiem • Soul Star • Flip Out •

RUNSAASTI LISÄÄ PELEJÄ TULOSSA VUODEN LOPPUUN MENNESSÄ!



Virallinen maahantuoja:

OY ION FINLAND

Ruosilantie 14 B • 00390 Helsinki
Puhelin 90-5471 344
Telefax 90-5471 332

Jälleenmyynti:
Musta Pörssi-, Expert- ja Info-liikkeet sekä hyvin varustetut peliliikkeet kautta maan.

-BITTINEN PELIKONE!

VIRALLISET PAL-VERSIOT NYT MYÖS POSTIMYYNNISTÄ!

12 kk TAKUU koneille!
3 kk TAKUU peleille!







JAGUAR-PAKETTI
Sis. postikulut!

1.695;

JAGUAR-CD-ASEMA
Sis. Blue Lightning taistelulentopelin, Vid Grid pelattavan musiikkivideokoosteen ja Tempest 2000-musiikki-CD-levyn. Sis. postikulut!

1.495;

Lisäohjain	299;
Scart-johto	199;
Jag-Link kaapeli (Mm. Doomin kaksinpeluuseen)	265;
Team Tap 4 -Neljän pelaajan joikkariliitinmoduuli	199;

CD-PELEJÄ:
(elo-syyskuu)

CD:n mukana 3 peliä: Blue Lightning, Vid Grid ja Tempest 2000 - Sound Track!

Baldies	595;
Battle Morph	595;
Blue Lightning	495;
Highlander I (Tulossa myös jatko-osat)	595;
Hover Strike	595;
MYST	695;
Robinson's Requiem	595;
Soul Star	495;

ROM-KASETIT:

Alien vs. Predator	695;
Doom	695;
Kasumi Ninja	695;
Hover Strike	595;
Iron Soldier	595;
Tempest 2000	595;
Val d' Isere Skiing	595;
Wolfenstein 3D	595;
Theme Park	595;
Syndicate	595;
Pinball Fantasies	495;
Sensible Soccer	595;
Double Dragon	595;
Troy Aikman Football	695;
Bubsy The Bobcat	399;
Dragon (Bruce Lee)	595;
ZOOL 2	495;
Crescent Galaxy	399;
Evolution Dino Dudes	299;
Raiden	299;

Triosoft pidättää oikeuden hintamuutoksiin.

TRIOSOFT

POSTIMYYNTI arkisin 9-20, la 9-15
Postiosoite: PL 78, 33211 Tampere. Liikkeet: Puutarhakatu 12, 33210 Tampere • Kultarikontie 1, 01300 Vantaa, puh. 90-835 566, fax 90-835 840



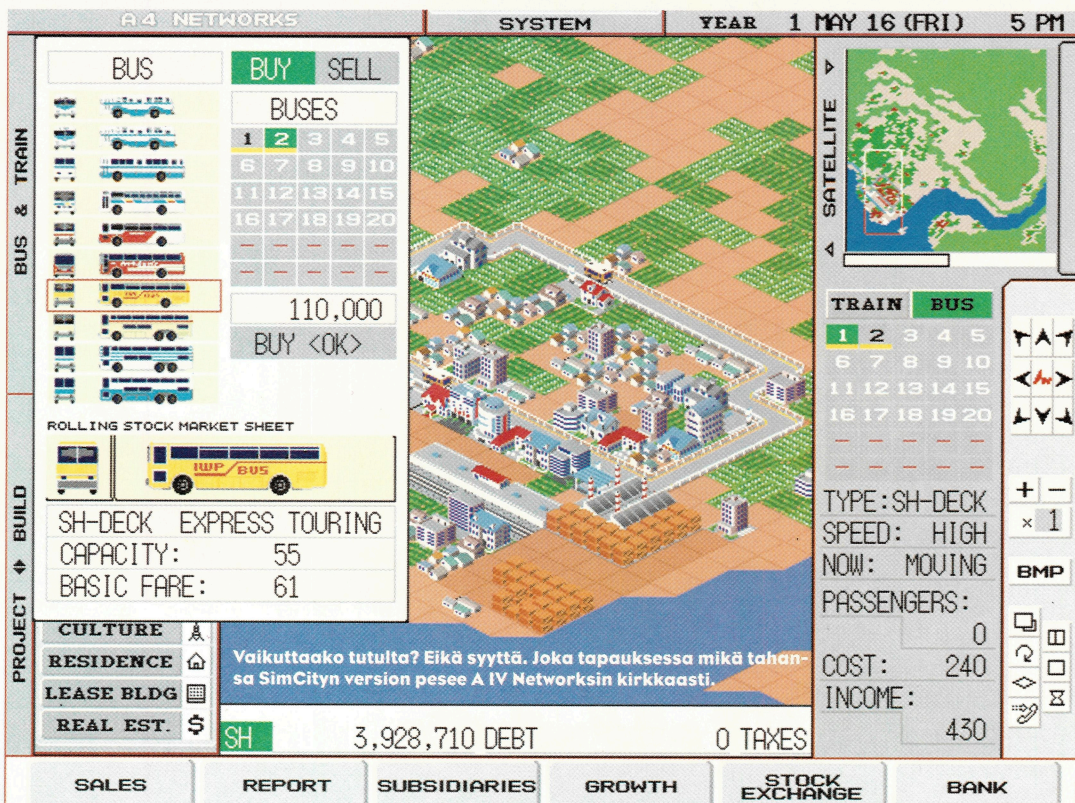
SOITA JA TILAA
931-2130 292
(normaalin puhelun hinnalla)
fax 931-2130 538

Varsinainen SEKAMETELISOPPA

A IV Networks

Artdink/Infogrames
PC CD-ROM
Minimi: 386DX/40, DOS 5.0, 4 Mt RAM, 580 kt perusmuistia, 2048 kt EMS, VESA-SVGA
Äänituki: Sound Blaster
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 15 Mt
Testattu: 486/66, 8 Mt, SVGA, ESS AudioDrive, CD-ROM 300 kt/s

● ● Otetaan ämpärillinen SimCityä, kourallinen Railroad Tycoonia, ravistetaan, lisätään tilkka pörssikeinottelua, keitetään hiljaisella tulella, ripotellaan pinnalle muutama videopätkä ja presto: A IV Networks.



Vaikuttaako tutulta? Eikä syyttä. Joka tapauksessa mikä tahansa SimCityn version pesee A IV Networksin kirkkaasti.

Joku, lähinnä japanilainen, voi muistaa sellaisen muinaisen (1986) rautatiepelin kuin A-Train, jossa pelaajan tehtävänä oli kehittää ja ylläpitää rautatieyhtiötä. Pelistä on tehty kaikkiaan neljä eri versiota, joista A Train IV ei koskaan päässyt Euroopan markkinoille asti. Tätä alkujaan japanilaista peliä käytettiin kuitenkin pohjana Artdinkin kehittäessä erityisesti länsimarkkinoille tarkoitetun A IV Networksin yhteistyössä ranskalaisen Infogramesin kanssa.

Edeltäjistään poiketan A IV Networks ei tyydy pelkkään rautatiebisnekseen, vaan pelaaja saa controlleen kokonaisen kansainvälisen monialayrityksen, A IV:n, jonka lonkerot ulottuvat liikenteen ohella esimerkiksi hotelli- ja kiinteistöbisnekseen. Eli kun ensin rakennetaan lähiö kymmenen kilometrin päähän palveluista, niin johan on kumma, jos ei paikallisjunille, metroille ja linja-autoille ala löytyä käyttäjiä.

Melkoinen soppa

Networksin yhdennäköisyys SimCityn kanssa on ilmeinen. Pelaaja ei tällä kertaa kuitenkaan kaavoita koko kaupunkia, vaan vastaa ainoastaan A IV -yhtymän omistamista liikenneyhteyksistä ja kiinteistöistä. Kaupunkien viranomaisia A IV:n toiminta ei näytä kummemmin edes kiinnostavan, tai sitten japanilaisia kaupunkeja ei kaavoiteta lainkaan kaupunkisuunnittelun jäädessä grynderien harteille. Tulos on melkoinen soppa, semminkin kun pelaajan lisäksi kartalla häärää myös itsenäisiä yrittäjiä, jotka rakentavat kartalle omia kiinteistöjään. Valitettavasti tietokone ei osaa viritellä pelaajan kanssa kilpailevia rautatie- tai linja-autoyhteyksiä.

Networksin mielenkiintoisimman osan muodostaa liikenneyhteyksien tehokas hallinta. Jos homma tuntuu liian yksinkertaiselta, aina voi ladata koneeseensa entistä isomman ja monimutkaisemman kaupungin, esimerkiksi Göteborgin ja Barcelonan liikenneongelmat ovat aivan omaa luokkaansa. Itselleen voi asettaa myös haasteita sijoittamalla useita junia samoille raiteille: junissa tai busseissa ei nimittäin ole lainkaan kuljettajia, vaan samaan paikkaan eksyvät junat ja linja-autot kolaroivat väistämättä. Junien suhteen tämän voi vielä ymmärtää, mutta maanteiden keskiviiva on ilmeisesti pelkkää rekvisiittaa.

Tärkeintä on kuitenkin saada linjat kannattamaan. Ja kyllähän yhteydet saa voittoa tuottamaan, ei siinä mitään, jos mukaan ei lasketa radan ja teiden rakentamista saati junien ja linja-autojen ostamista. Muutaman millin arvoiseen junaan saa myydä monta pilettiä, ennen kuin homma kannattaa. Onneksi pörssissä riittää rahaa, sillä kalustoinvestoinnit saa kuoletettua vasta vuosien liikennöinnin tuloilla. Eikä yhdenkään pelaajan kärsivällisyys riitä moiseen.

Pelin suurimman haasteen tarjoilee kuitenkin sen asentaminen. 570–580 kilotavun perusmuistivaatimus ottaa koville, semminkin kun koneesta pitää löytymän myös CD-aseman, hiiren ja äänikortin ohjaimet. Jos omaa erityisen mason mielenlaadun, pelin voi asentaa käynnistymään myös Windowsista. Windows ja A IV Networks eivät nimittäin ole läheskään niin yhteensopivia kuin mitä Infogrames suvaitsee väittää.

Puurot ja vellit sekaisin

Pelin alkuasetelma on kutkuttava. A IV on siitä erikoinen yhtymä, että sen pääjohtajilla on tapana kadota jäljettömiin epäilyttävissä oloissa. Pomoksi pomon paikalle värvätään aina täysin kokematon tulokas, jonka yllättävät vedot pistävät kilpailijoiden pasmat huomattavan sekaisin. Kaikista maailmaa syleilevistä taustatarinoista huolimatta pelaaja ei kuitenkaan pääse mellastamaan kuin yhden kaupungin kartalla.

Rehellisen yrittäjyyden lisäksi pelaaja voi sijoittaa A IV -yhtymän rahoja kansainvälisille osakemarkkinoille. Osakekaupan mukaan ottaminen on Artdinkin ohjelmoijien suurin moka: Networksin pörssi on käsittämättömän typerä viritys, joka vie pelistä kaiken haasteen. Mitä mieltä on koota pennosia bussimatkustajien pikku pileteistä, kun pörssistä voi kantaa rahaa sangolla!

A Trainin laajentaminen laajaksi taloussimuksi on tuonut muassaan myös muita kummallisuuksia. Tunti tunnilta etenevä aika sopii hyvin joukkoliikenteen aikataulujen suunnitteluun, mutta on hurjaa katsella, miten A IV -yhtymän rakennusmiehet pystyttävät kerrostalon tunnissa. Semminkin kun peli sisältää myös suuria rakennusprojekteja, joiden loppuun saattaminen vie aikaa. Eli esimerkiksi lentokentän

tai sillan valmistuminen voi vaatia peräti muutaman päivän (pelin aikaa) odottelun.

Networksin pahin ongelma on kuitenkin se, että sen suunnittelijoilta on mennyt puurot ja vellit pahemman kerran sekaisin. Ei kansainvälisen yhtymän pääjohtajaa kiinnosta, mitä reittejä hänen bussinsa kulkevat, saati millä aikataululla. Miljoonia pelin pörssiosassa pyörittävän pelaajan pitäisi pelin toisessa päässä innostuman päätöksistä, jotka parhaimmillaankin tuottavat vain muutaman tonnin suuruisia voittoja tai tappioita.

Pelin rajoittuminen yhteen kaupunkiin on A IV Networksin toinen omituisuus. Yhden kaupungin rakentamiseen keskittynyttä A IV -yhtymää on vaikea mieltää kansainvälisen talouden mahtitekijäksi.



Huijausta huijausta, CNN ei suinkaan pyöri ikkunassa, vaan koko näyttöruutu painikkeineen kaikkineen on nauhoitettu etukäteen AVI-tiedostoksi.

Härskiä huttua

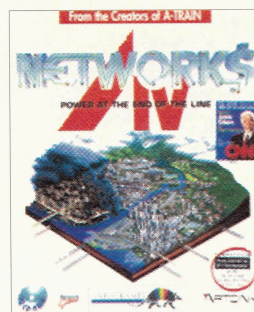
Infogrames on jostain kumman syystä päästänyt markkinoille pelin beta-version, sillä niin paljon kaikkea pientä kämyä peliin on jäänyt. Esimerkiksi pörssistä ostettujen osakkeiden tiedot jäävät näkyviin eli niitä voi yrittää ostaa uudelleen, mikä ei tietenkään onnistu. Lisäksi pörssiyhtiövalikon vieritys ei ulotu listan ääripäihin. Vastaavasti eri valikot suljetaan eri tavoin. Ohjelman omituisuuksiin kuuluu myös katoava hiiren kursori, jonka esiinkutsuminen vaatii jonkin näppäimen painamista.

Myös ohjekirja on lievästi sanoen puutteellinen. Esimerkiksi kaupunkiluettelo on täysin päin honkia. Pelissä on manuaalin mukaan vain viisi kaupunkia, kun niitä todellisuudessa on kymmenen. Ohjeiden pahin puute on kuitenkin se, että koko pelin ideaa, rahan ja raaka-aineiden investoimista tuottavaksi liiketoiminnaksi, ei käytännössä selitetä lainkaan. Siltojen rakentamisesta kerrotaan kyllä kaikki mahdollinen, mutta esimerkiksi hotellin rakentamisen vaatimien raaka-aineiden määrää saati hotellin ympäristönsä muulle elinkeinoelämälle aiheuttamia vaikutuksia ei esitellä missään.

Kaiken muun Infogrames voisi vielä saada anteeksi, mutta intron väärennettyä käyttöliittymää ei koskaan. Introsta mainoksiin otetuista kuvaruutukuvista saa nimittäin sen käsityksen, että intron graafinen käyttöliittymä videoruutuineen kaikkineen on itse A IV Networksin käyttöliittymä. Vaan kun ei ole. Yksikään painike ei toimi. Pelin tiedostojen tarkempi penkominen paljastaa, että koko hieno käyttöliittymä on itse asiassa näyttöruudun kokoinen AVI-animaatio!

A IV Networksiä mainostettaessa muistetaan aina mainita, että se on tehty yhteistyössä CNN-uutistelevisioyhtiön kanssa. Peli alkaakin raflaavasti aidon CNN:n taloustoimittajan lukemalla uutispätkällä, mutta siinä pelin kaikki CNN-aineisto sitten onkin! Härskiä meininkiä.

Jyrki J.J. Kasvi



Hyvää

- Reittien ja aikataulujen optimointi.

Huonoa

- Pörssi.
- Ohjeet.
- Asentaminen.
- "Musiikki".

Ylimainostettu kaupunkisimulaatio.

Taloussimulaatio

58

Hokkaidosta pohjoiseen

U.S. Marine Fighters

Electronic Arts
PC
Versio: 1.2
Minimi: 486DX/33, 8 Mt, CD 300 kt/s
Äänituki: Sound Blaster (kaikki), Adlib (Gold), Turtle Beach Multisound, ATI Stereo FX, ASC Media Master, MPU-401, General MIDI, Roland LAPC/MT32 & Sound Canvas
Ohjaus: N, H, J, Thrustmaster (kaikki), FS Pro
Kiintolevy: 24 Mt (sisältää USNF täysas.)
Muuta: Vaatii U.S. Navy Fightersin täysasennuksen, tukee VFX-1:tä (ei 3D)
Testattu: 486/66, 8 Mt, Stealth 64 VLB VRAM, Thunderboard, CD 300 kt/s

Electronic Artsin U.S. Marine Fighters pulttaa Navy Fightersiin Yhdysvaltain merijalkaväen, Kuriilien saaret, vihamielisiä venäläisiä ja VTOL-koneet. Bonuksena myös itse ohjelma saa lisäominaisuuksia.

Lisälennettäväksi Marine Fighters tarjoaa neljä mallia, joista kolme on VTOL-koneita. Harrierin AV8-jenkkimuunnoksen lisäksi mukaan ovat päässeet Sea Harrier, YAK-141 Freestyle ja mielenkiintoisimpana koneena AC-130E Spectre. Käytännössä tehtävät lennetään AV8:lla, sillä Freestyle ja Sea Harrier ovat molemmat joka suhteessa köykäisempiä.

Spectre eli "Puff The Magic Dragon" on Hercules-kuljetuskone, jonka vasemmasta kyljestä törröttää 105 mm kanuuna sekä 40- sekä 25-milliset konetykit. Loput koneen kuljetustilasta on ahdettu täyteen ammuksia. Tällä hirviöllä niitettiin Vietnamissa hehtaaritolkulla viidakkoa maan tasalle muutamassa minuutissa. Pelissä koneella ei voi kuitenkaan ampua kaikilla aseilla yhtä aikaa, eikä se sovi oikein tehtävärakenteeseenkaan, joten sillä on lähinnä kuriositeettiarvo.

Haukkana leijumassa

Vanhana Falcon-kuskina tunsin syvää epäluuloa yhdistelmää Harrier ja ilmataistelu kohtaan, mutta epäluulot karisivat hyvin nopeasti.

Jos Harrierin valtava moottori pystyy nostamaan sen pystysuoraan ilmaan jopa kevyessä aselastissa, koneen painotyöntövoimasuhde on jotain aivan utopistista. Harrier yltää kevyesti ilmataistelussa vaadittaviin nopeuksiin ja säilyttää energiansa paremmin kuin mikään "oikeista" hävittäjistä, ehkä Flankeria ja Lightning 2:ta lukuunottamatta. Tehomoottorin takia saa alinomaa tarkkailla, ettei vahingossa ravistele konetta hajalle ylittämällä rakenteiden sallimaa maksiminopeutta.

Harrier pysyy myös vakaana ja ketteränä älyttömän pienillä nopeuksilla, mutta alkaa käyttäytyä kuin raitiovaunu yli 400 solmussa. Silloin onkin aika ruveta VIF-Failemaan, eli käyttämään hyväksi kääntyviä suihkusuuntauslaippoja.

Kaiken kaikkiaan Harrier on hyvin mielenkiintoinen ja hauska lennettävä. Mikäs sen mukavampaa kuin ensin tuhota ilmatorjunta ja sitten paikallaan leijuen kylvää LAU-raketteja velivenäläispeltoon? Myös Harrierin munakkaasti paukkuva GAU-12 30 mm gatling-tykki on niin ikään omiaan maajoukkojen päivän pilaamiseen, ja repii vihollislentokoneet pellinpaloiksi huomattavasti Vulcania nopeammin.

Pienen maksiminopeutensa ja rajoitetun AMRAAM-kantokykynsä (4) vuoksi Harrierista ei kyllä saa torjuntahävittäjää itkemälläkään, joten miksi ihmeessä EA:n pojat ovat koneelle sellaisia tehtäviä antaneet? Onhan merijalkaväellä Hornetejakin!

Keisarin uudet aseet

Uusien koneiden lisäksi U.S. Marine Fighters tarjoaa myös kolme uutta tuhovälinettä lintujen ripustimiin: kaksi LAU-rakettikasettia ja Mk. 82:n ilmajarruversion eli Snakeye-pommit. Sarjana ampuvat LAU-rakettikasetit olivat suosikkejani Falconissa, mutta USMF:ssä ei samaan joukkotuhofiilikseen pääse, koska tulinopeus on jostain syystä huomattavasti hitaampi.

Vanhat asejärjestelmät on paranneltu realistisemmiksi. Phoenixit eivät ole enää niin onnettomia, ja HARM-ohjukset säilyttävät lukituksen, vaikka tutka sammutettaisiin, kuten pitääkin. Pilotille ikävänä uutisena myös olalta laukaistavat lähitorjuntaohjukset ovat saaneet lisäpotkua. Jopa jalkaväki ampuu hernepyssyillään, jos heidät määrää tehtäväeditorissa niin tekemään.

Falconia jahtaamassa

Neljä uutta konetta lennettäväksi ja 35 tehtävää Kuriileilla eivät ole kaikki. Lisälevy päivittää pelin versioksi 1.2., joka sisältää kasapäin parannuksia ja bugikorjauksia. Mainittavimpia lienevät maajoukkojen kyky taistella toisiaan vastaan, terrain masking (tutka ei enää näe vuoren läpi), lentomallien virittely, ympäristölleenkin vahinkoa aiheuttavat räjähdykset ja kymmenet muut pikku parannukset realismifriikeille. Uuden maastopinnoituksen kytkin heti pois: se teki maamaalien havaitsemisen miltei mahdottomaksi.

Kampanjastruktuuria on viritelty yhä enemmän "elektronisen taistelukentän" suuntaan, jossa kaikkialla tapahtuu koko ajan jotakin pelaajasta riippumatta. Siksipä onkin merkillistä, että USNF:n pahinta pelisuunnittelullista vikaa ei kuitenkaan ole korjattu, sillä tehtävien rakenne nojaa yhä samaan yksinkertaiseen mission objective -periaatteeseen (jos et tuhoa juuri TÄTÄ tankkia, suoritusta ei hyväksytä). Iäti vihaamani target view siis säilyttää asemansa pakkofuskuna.

Kun päivitys tarjoaa mahdollisuuden liikkuviin ja keskenään taisteleviin joukkoihin, miksei sitä ole hyödynnetty yhdessäkään lisälevyn tehtävässä? Missään tehtävässä maajoukot eivät taistele keskenään, eivätkä Saranchat hyökkää U.S.S. Waspin kimppuun. Tokihan tehtävät näinkin ovat yhtä hauskoja kuin USNF:ssä, mutta kun ne olisivat voineet olla paljon enemmän. Onneksi levy sisältää editoitavassa muodossa ekstrana kaikki Ukrainan tehtävät, jotka ovat mainio pohja omalle pikku sodalle.

Joka tapauksessa U.S.-sarja on tämän hetken varteenotettavimpia lentosimulaattoreita, ja Marine Fightersin myötä siirtyy suuren askeleen kohti alan vallitsevaa standardia, Falcon 3.0:sta.

Joona Vainio

Hyvää
- Rutkasti parannuksia ja bugikorjauksia.

Huonoa
- Parannuksia ei ole käytetty hyväksi.
- USNF:n tärkeimpiä epäkohtia ei ole korjattu.

Tervetullut lisäpaketti yhteen tämän hetken parhaista lentosimuista.

Lisälevy/päivitys

84



Siinä on voimaa

Command & Conquer

Westwood/VIE
PC CR-ROM
Versio: 1.07
Minimi: 486/33, 8 Mt, hiiri, CD-ROM
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE) Ensoniq, GUS (Max) PAS (16), Gold SS, Roland RAP-10, BSS Audiodrive, MSSystem
Ohjaus: H + N
Kiintolevy: 30 Mt (paketin mukaan)
Moninpeli: nollakaapeli, modeemi, IPX (4 pelaajaa)
Testattu: 486/66/8Mt, Cardexx Cobra VLB, SB-16, CD-ROM 300 kt/s

● ● On se niin mukavaa, kun yksi vuoden odotetuimmista peleistä on yksi vuoden parhaistakin. Kysymyshän on tietysti Westwoodin Command & Conquerista.


Nodin tukikohta saa täydennystä.



Nod on varmistanut maahanlaskupaikan ja kopteri lähtee hakemaan insinöörejä.

Hirveästi pelillisiä eroja viime numerossa käsiteltyyn betaversioon ei ole, paitsi tietysti se, että peli toimii kunnolla ja kaikin puolin. Ilmatorjuntaohjukset ja kaikki. Kaiken näköisen virittelyn ja tasapainottelun jälkeen Command & Conquer on itse asiassa vielä vähän parempi kuin uskalsin ennustaa.

Tapahtui viime arvostelussa

Command & Conquer on reaaliaikainen strategiapeli, enemmän kuin vähän identtinen Dune II:n kanssa, Super Dune II Turbo itseasiassa. Uskonnollissävytteinen terroristijärjestö NOD, johtajanaan Kane, ottaa yhteen ryhdikkään Global Defense Initiativen eli GDI:n kanssa. Pelaaja rakentaa tukikohdan (joissain tehtävissä), kerää tiberiumia saadakseen rahaa ja rakentaa yksiköitä.

Yksiköt vaihtelevat miniguneilla varustetusta jalkaväestä tankkien ja helikoptereiden kautta maan kiertoradalla oleviin ionikanuunoihin. Mainiosti animoidun grafiikan lisäksi C&C tarjoaa upeita välianimaatioita, jykevät ääniefektit ja erinomaisen taustamusiikkijukeboxin, josta löytyy varmasti jokaiselle jotakin.

Nykypelissä niinkin aliarvostettu juttu kuin pelattavuus on kohdallaan. Hitaampikin osaa ohjastaa joukkojaan helpolla hiirivetoisella käyttiksellä, ja sankka joukko näppäinoikoteitä vääntää Dune II -veteraanin arpiset kasvot hymyntapaiseen irvistykseen: niistä kun löytyvät kaikki toivotut ryhmänkäsittely- ja pikasiirtymäkäskyt.

Keinotekoista älyä

Kun intoa puhkuen nappasin NODin haltuuni ja aloitin Afrikan valtauksen, tarkoituksenani jotakuinkin kävellä se läpi muutamassa illassa, kohtasin iloisen yllätyksen: ruutua koristi vähän väliä Mission failed. Command & Conquer ei enää olekaan Dune II:n tapainen rakenna ja rusikoi -peli, vaan tehtävät ovat huomattavasti monipuolisempia.

Otetaanpa yksi esimerkki. NOD-kourallisen täytyy ensin nujertaa hylättyä tukikohtaansa vartioivat GDI:t. Sen jälkeen paljastuu karu totuus: ei sillä teekään mitään! Paikalle ilmestyvästä kuljetuskopterista saa vihjeen: tois' puol' jokkee oleva GDI-tukikohta pitää vallata, ennen kuin edes tuotanto lähtee käyntiin! Ja tästäkin puuttuu pari pikku jippoa...

Tietokonevihollisen älyssä on kyllä edelleen parantamisen varaa, joskin on mahdollista, että osa outouksista on tahallisia. Välillä tietokone tuntuu jopa saavan oikeita inspiraation välähdyksiä ja iskee sinne, missä se sattuu.

Ei tietokone ole huomiotaherättävän hyvä eikä korvaa ihmistä, mutta saa siitä viihdyttävän vastuksen, eikä peliä heitä kertayrityksellä läpi. Yksiköiden tasapaino on sen verran hyvä, etten ole vieläkään saanut kehitettyä aina pätevää yleistaktiikkaa a la Warcraftin jousimiehet.

Nodeemipeli sujuu

Command & Conquerin verkkopelissä ei ollut minkäänlaisia vaikeuksia. Verkkopeliin voi osallistua kerralla neljä pelaajaa, ja puuttuvat pelaajat voi halutessaan korvata tietokoneella. Tuskin lienee yllätys, että verkossa pelaaminen on tappavan hauskaa, ja peli pyörii täysin moitteetta.

Normaalikäyttäjää kiinnostanee enemmän modeemipelin toimivuus. Se toimii erittäin hyvin, ja Command & Conquer on jotakuinkin parhaita pelaamiani kaksinpelejä. Voi sitä tyydytystä, kun nokkava GDI-Laaksonen röyhentelee ionikanuunallaan, vain havaitakseen, että kaksi minun stealth-tankkiani ilmestyy näkyviin sen vieressä, tekee siitä kilon kappaleita ja muuttuu taas näkymättömiksi.

Ilahduttavasti C&C on jaettu kahdelle CD:lle, eli yksi pelipaketti riittää aina kahdelle pelaajalle.

Vaikka leikkisin kuinka hyperkriittistä arvostelijanplanttua, en pysty löytämään Command & Conquerista juuri mitään itkettävää. Alkudemo on vähän tyhmä, ja tekoälyhän ei ole koskaan tarpeeksi hyvä, mutta ei siitä pääse yli eikä ympäri: klassikkohan tämä on.

Nnirvi

Hyvää

- Tekninen toteutus.
- Pelinsuunnittelu.
- Pelattavuus.
- Monen pelaajan toivepeli.
- Toptronicsin maahantuomissa kappaleissa suomalainen manuaali.

Huonoa

- Alkudemo (hohoijaa).

Kevytstrategioiden uusi kuningas.

Strategia





Lords of Midnight 3: The Citadel

Maelstrom Games/Domark

PC CD-ROM
Versio: 57.0000
Minimi: 486, 8 Mt, CD-ROM (suositus Pentium)
Äänituki: Sound Blaster
Kiintolevy: 10 Mt
Testattu: 486/66/8, SB-16/GM, CD-ROM 300 kt/s

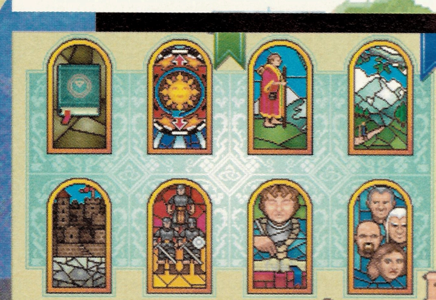
Vanhassa vara pahempi

●● Vanhojen 8-bittiklassikoiden uusversiot ja jatko-osat ovat jostain syystä pääsääntöisesti tuomitut epäonnistumaan. Onko Lords of Midnightin kolmannella osalla siis mitään mahdollisuuksia, kun pelin tekijäkäänkään ei yleensä ymmärrä peleistä mitään?






Se on lintu! Aku Ankka? Lohikäärme!





Taistelu on lievästi vertauskuvallinen.

Ihanaa! Vihdoinkin Mike Singleton onnistui: hänen eeppinen roolistrategiapelinsä on niin hyvä, että pisteet loppuivat ja kiersivät ympäri. Äkkiä kauppaan, ennen kuin Lords of Midnight 3 myydään loppuun!

...näki Domarkin myyntijohtaja unessaan, ja myhäili tyytyväisenä herättäen vaimonsakin. Siitä sen näkee, kuinka vähän uniin on uskomista.

Ne ekat lortit

Citadel on jatkoa sellaisille naavapartojen kaiholla muistelemille eeppisille Spectrum/C-64-peleille kuin Lords of Midnight ja Doomdark's Revenge. Joskaan minä en kyllä koskaan ymmärtänyt, mikä niistä tekee klassikkoja. Paitsi ehkä se, että 48.000 kuvaruudun pelin tunkeminen 48 kilotavun Spectrumiin kieltämättä varmaan säväytti kumimattokoneen omistajia.

Ennen kuin veteraanipelaajat ruhjovat minut vanhoilla joystick-interfaceilla, kannattaa heidän testata pelin mukana tulevat PC-näköispainokset Lords of Midnightista ja Doomdarkista. (Nämä Freeware-pelit löytyvät myös Pelit-BBS:stä.) No, vieläkö säväytti?

Lords of Midnight 3: The Citadel on suoraa jatkoa noille kahdelle. Jostain oudosta syystä Citadelia markkinoidaan kovasti jonkinlaisena roolipelinä, joka se ei suinkaan ole. Lähinnä se on eräänlainen strategiapeli, joskin huono ja rajoittunut sellainen.

Boroth sotajalalla

Luxor (ja leegio muita veijareita) viruu vankina Maranorin tornin tyrmissä. Samaan aikaan pelin Paha eli Boroth Sudensydän valtaa Bloodmarchia linna kerrallaan. Neljä alkusankaria saavat hajaantua ympäriinsä puhumaan itselleen tukea ja armeijoita, jotta Boroth (ja muut pahat) saadaan kuriin. Prinssi Morkin ja Rothron aloittavat värväyskierroksen, ja samaan aikaan Coreleth ja Arin aloittavat panttivankien vapauttamisen Maranorin tyrmästä. Vapautettu vanki on niin tyytyväinen, että automaattisesti liittyy armeijoineen hyviin.

Omille hahmoille saa annettua komentoja, mikäli ei halua liikutella heitä käsin. Käskyt ovat tyypillisiä "mene jonnekin", "värvää joku", "liity johonkin", "vartioi jotain" ja semmoisia.

Värväys on se, jota eniten käytetään. Hahmoilla on 64 persoona-attribuuttia, joiden täytyisi sopia yhteen suht' hyvin, tai muuten ei olla kavereita. Värväyksestä on se hyöty, että liiton mukana tulevat linnat keräävät pikkuhiljaa lisää miehiä. Kun kuuprinssi Luxor löytyy, Midnightin maan armeijat suorastaan riehaantuvat ja liittyvät mukaan. Hyvä niin, sillä Borothin niittaamiseen tarvitaan sellainen yli 35.000 miehen armeija.

Siinä se villakoiran ydin: värväile muita ja kerää tarpeeksi suuri armeija Borothin voittamiseen. Voihan hahmon tietysti pistää etsimään yhtä kolmesta taikaesineestä, mutta ei se varsi-



naisesti mitään mielenkiintoa luo.

No entäs panttivankien pelastelu? Jos synkän tornin synkissä holveissa synkkiä panttivankeja etsimässä kuulostaa jännittävältä, niin totuus on synkkä: se tappaa. Käytävänpätkistä ja täsmälleen samankokoisista neliömäisistä huoneista koostuvan, mutta giganttisen laajan sokkelon komppaaminen ja vielä ilman kunnon automaattikarttaa on jotain, jota ei halua usein kokea.

Uskomatonta jännitystä tarjovat äärimmäisen mielenkiintoiset taistelut vartijapeikkojen kanssa, joita aina silloin tällöin seisoa jöllöttää liikkumattomina ovensuussa. Niitä lyödään kerran, ja ne kuolevat. Tosin on mahdollista mämmäillä käyttöliittymän kanssa, jolloin peikko tappaa tai sankari joutuu sattumanvaraiseen tyrmään muualle torniin.

Mike ei petä!

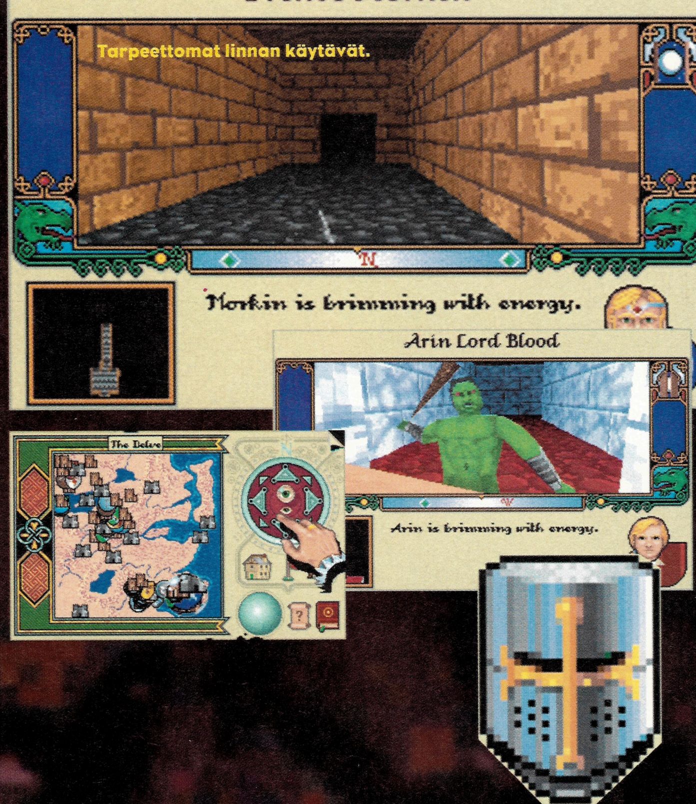
Jos olisin ostanut Lords of Midnightin, en varmaan pahemmin nauraisi. Mutta kun en ole, niin kyllä naurattaa. En ole enää aikoihin ymmärtänyt, miksi Singletonin pelejä yleensä julkaistaan.

Jo Citadelin käyttöliittymä on taattua Singleton-laatua, eli kaikki on hajautettu omille ruuduilleen, ja tieto, kuten nimet ja sellaiset, on mahdollisimman vaikeasti löydettävissä. Otetaanpa esimerkiksi tilanne, että yrität antaa jollekin tehtäväksi värvätä vaikka Antti Rokan. Aakkostetun nimilistan asemasta saat haroa Rokkaa kymmenien naamapotrettien seasta, eli muista tsekata ulkonäkö etukäteen.

Vaan kaikkihan unohtuu mainioissa taktisissa taisteluissa? Missä taisteluissa? Armeijoita edustaa yksi mies, johon kasataan koko lössin valta ja voima. Taistelun voittaja ratkaistaan oudolla hiirivetoisella valitse-liike-beat'em-up-virityksellä.

Jos joku ihmettelee miksei kolmiulotteisesta liikkumisesta juuri puhuta, syy on se että se vain markkinointikikka. Kukaan pelaaja sitä tuskin käyttää. Singletonin käsitys liikkumisesta kolmiulotteisessa maailmassa on aika mielenkiintoinen. Sitä on helppo matkia imaisemalla pullollinen raakaa kirkasta viinaa pystyyn, jolloin saadaan pelille ominainen hoiperteleva käynti, raskas ja vaikeasti hallittava kääntyily, ja tahdosta riippumaton katseen siirtyily maasta taivaaseen.





Tarpeettomat linnan käytävät.



Vain grafiikka on kehittynyt.

Korrrva lepää

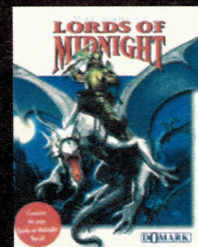
Ainakaan korvat eivät mene sekaisin jatkuvasta vaihtelusta, sillä pelin rikas ja monipuolinen äänimaailma koostuu tasan kahdesta kappaleesta. Onneksi toinen kappaleista on kotoisin Carl Orffin teoksesta Carmina Burana, vaikka se onkin aina ponnettoman ohut. Toista en tunnista, joten se on ihan kuunneltava.

Efektejä ei voi haukkua. Niitä ei ole. Paitsi alkudemossa, jossa "juonto" tulee kaksi kertaa normaalia puhenopeutta nopeammin. Ehkäpäpeliinpalkattujuontajakinhalusipäästäprojektistaeroonnopeasti.

Jos minua jokin muukin hämmästyttää, paitsi se että Singletonin pelejä vielä julkaistaan, niin brittilehtien asenne näihin räpellyksiin. Edellinen peli Starlord keräsi ihan OK pisteitä, mikä on käsittämätöntä, ja Lords of Midnightille PC Format riensi jo antamaan 87 pojoa. Kotiinpäin vedossakin on rajansa.

Singletonin tuotoksista tämä on toiseksi huonoin, ykkössija kuuluu ehdottomasti Starlordille. Tosin Starlord oli jo niin huono, että siinä oli jotain huvittavaa. LOM3 on enää säälittävä tuotos omiin ympyröihinsä jämähtäneeltä pelintekijältä.

Nnirvi



Hyvää

- Orffin Carmina B. on pelin parasta antia.

Huonoa

- Enemmän tai vähemmän kaikki muu.

Rajoittunut ja alkeellinen strategiaviritys.

Strategiapeli



Silverload

Millennium/Psygnosis
PC CD-ROM
Versio: Beta (12.5.95)
Minimi: 386, 640 kt + 2 Mt, CD-ROM
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), PAS, Ensoniq SoundScape, MS Sound, Adlib Gold, Covox Sound Master.
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 6 Mt
Testattu: 486/50 8 Mt, GUS, SB, CD-ROM (600 kt/s)





Ulvoo susien kanssa

●● Tervetuloa Silverloadiin. Etuvasemmalla idyllinen hautausmaa, oikealla teurastamo. Ulkoilmateatterissa vain tänään: pikkulapsen uhraus.



Kauhu on elementti, joka on vaikea sisällyttää peleihin. Millenniumin uutukaisessa yritetään tunnelmoida perinteisin eväin. Tapahtumapaikkana on ränsistynyt, syrjäinen pikkukaupunki jossain villissä lännessä 1800-luvun lopulla.

Kaksi suuren museon palkkaamaa antropologia saapuu junalla hiekkamyrskyn ympäröimään aavikkokaupunkiin. Tarkoituksena on luetteloida, pakata ja kuljettaa pois kaupungin lähistöltä löytyneet intiaanien jäännökset. Tiedemiehet hieman oudoksuvat paikallisen väestön kelmeää, epäluonnollista ulkomuotoa, mutta jäävät silti suorittamaan heille annettua tehtävää. Muutaman päivän ja yhtä monen painajaistäyteisen yön jälkeen parivaljakko varmistuu siitä, että kaupungissa tosiaan on vikaa muussakin kuin ilmastossa.

Samoihin aikoihin pelaaja astuu puoliverisen, pitkätakkisen palkkionmetsästäjän saappaisiin kaupungin eteläportin lähellä. Hiekkamyrskystä ilmestyneet hirviöt ovat hyökänneet uudisasukasryhmän kimppuun. Luodeille immuunit karvaiset otukset ovat varastaneet sympaattiselta yksinhuoltajaisältä poikalapsen, ja odotusten mukaisesti pistooliherrasmies päättää auttaa epäonnista isää pelastamalla kidnapatun lapsukaisen pahan kynsistä.

Hiljalleen paljastuu kaupunkilaisten muutama vuosikymmen aiemmin tekemä hirveä rikos. Öiselle ihmissusien mellastukselle löytyy syy, ja sankarihahmolle selviää, että myös hänen oma menneisyytensä nivoutuu Silverloadin lähihistoriaan.



Silmien punoitus ei mene maanantaiaamun piikkiin.



Signos 1879

Koko "interaktiivinen draama" käyttää SIGNOS-systeemiä. Kuvakulma on yleensä palkkionmetsästäjän silmistä. Ruudulla ei näy yhtään ikonia, vaan pelisysteemi perustuu kolmeen erilliseen ruutuun sekä kohteiden yllä ulkomuotoa muuttavaan hiirenkursoriin.

Normaalinäkymässä voi liikkua paikasta toiseen, poimia tavaraa sekä kysellä itsestäänselvyyksiä vastaan tulevilta hahmoilta. Liikkuminen on käytännössä hyppimistä piirretystä kuvasta toiseen. Välillä voi joutua revolveritaisteluun, jossa yksinkertaisesti siirretään kursori uhrin päälle ja painetaan liipaisinta.

Toisessa ruudussa voi tutkia repun sisältöä, vilkaista karttaa ja semmottia. Kolmannessa ja viimeisessä peliruudussa näkyy paikasta riippuen joko lattiaa tai hiekkaa. Tämän ruudun avulla voi keventää taakkaansa jättämällä tavaraa odottamaan myöhempää käyttöä. Ontuva ratkaisu, koska johonkin ruutuun jätettyä tavaraa ei näy huonekuvassa, vaan vasta varpaita kohti katsottaessa. Tavaran kanssa pelehtimi-



Pikaruokala Silverloadin malliin.





Painotetut nopat parantavat voitonmahdollisuuksia tuntuvasti.

nen on kuitenkin välttämätöntä, koska kaikkea löytyvää kamaa ei pysty kanniskelemaan mukanaan, ja turhaakin roinaa löytyy.

Esinemanipulaatio on hyvin alkeellista, rajoittunutta ja epäloogista..Esineiden käyttö tapahtuu joskus erillisellä ruudulla, joskus taas klikkaamalla esineellä huonekuvassa kohteen päällä.

Vaikeneminen on kultaa

Kun pelissä tapaa henkilön, jonka kanssa voi keskustella, ilmestyy ruudun alalaitaan keskustelupaneeli. Paneelin kysymyksistä valitaan mieluisin, jonka jälkeen keskustelukumppani toivon mukaan kertoo jotain hyödyllistä.

Valintatilanteissa, joissa pitää vastata selkeä kyllä tai ei jollekin hahmolle, poksahtaa auki puhekupla, jossa sitten naksautetaan jommalla kummalla hiirennamiskalla. Joskus puheiden seassa on myös avainsana, jota klikkaamalla saa lisätietoja. Manuaalin mukaan kyseessä on hypertekstijärjestelmä... köh köh.

Puheen saa toki pois päältä, jolloin kaikki muukin teksti ilmestyy ruudulle puhekuplissa. Tällöin pelaaminen on paljon miellyttävämpää kuin äänien kera, koska jo kerran luetut tekstit saa nopeasti pois näkyviltä. Normaalisti jorinoita ei voi keskeyttää, vaan ne on pakko kuunnella loppuun asti ennen pelin jatkamista.

Pikavilkaisun perusteella ääniä näytti olevan rompulla tuollainen reilu 120 megaa. Siinä sitten rahalle vastinetta, yliannos leveää lännen murretta. Heti pelin alussa tekee mieli vetää liipasimesta uudisraivaajanaisen kailottessa korvaan. Alkudemo on omaa luokkaansa yleisessä väsyttävyydessä: kukaan kuusihenkisestä testiyleisöstä ei jaksanut seurata säälittävän ylidramaattisella puheella terästettyä sarjakuvaesitystä loppuun asti.



Paikallisen kultin johtaja, sivutoiminen saarnaaja.

Most annoying

Suunnitteluvirheistä koostuva vino pino yltää stratosfääriin, mutta luetellaan nyt pahimmat kuningasluokan mokat.

Peli on täynnä äkkikuolemia. Heti, jos astuu jalallaan väärään paikkaan väärään aikaan, on peli varoittamatta ohi. Siksi aina kun on edistynyt pätkääkään, kannattaa pelitilanne tallentaa. Tietenkin osa ongelmista on sellaisia, että peli jumahtaa vasta kauan virheliikkeen jälkeen. Esimerkiksi eräästä ovesta täytyy murtautua tarkalleen oikealla hetkellä, tai mahdollisuus on mennyttä iäksi. Löytyipä pelistä sellainenkin bugi, että yhdelle kaupungissa majailevalle miekkoselle pystyi antamaan tavaraa, jota olisi tarvinnut pelissä myöhemmin.

Pikkuruiselle pelialueelle eksyy helposti, koska pelaajan pyöritte-ly z-akselin ympäri on varsin mielivaltaista. Jos kadun päähän kävellään klikkaamalla ruudun keskellä, takaisin pääsemiseksi pitää kohdistimella naksauttaa paikasta riippuen joko ruudun alaosassa tai jommassa kummassa reunassa. Pelaajalla on kaikeksi onneksi kartta, jonka avulla voi suoraan hypätä mihin tahansa tutkittuun paikkaan, tai ainakin sen välittömään läheisyyteen.

Tahatonta huumoriakin on eksynyt sekaan: aina kuolon hetken koittaessa peli herjaa "nähdään helvetissä" – ja hyppää sitten mitään kyselemättä Dosiin.

Lennä lennä CD-frisbee

Musiikillinen anti jää vähäiseksi. Joissain ruuduissa on hieman taustamusiikkia ja pelin alkuruudussa soi huono CD-tunnari, mutta muuten peli on puheita lukuunottamatta vaitonainen. Puhesamplejen äänenlaatu on säännönmukaisesti luvattoman kehno. Hieman oudoksutti, että asennusohjelma tunnisti GUSin, mutta itse peli ei suostunut hyödyntämään korttia edes SB-emulaatioiden alaisuudessa.

Animaatiota on hyvin vähän ja se nykii pahasti. Grafiikka sekoilee silloin tällöin, ja aina ennen ja jälkeen animaatiopätkien ruudulla on outoa välkkymistä. Ohjekirjasessa muuten varoitetaan, että sellainen harvinainen ohjelma kuin smartdrive voi sotkea grafiikan.

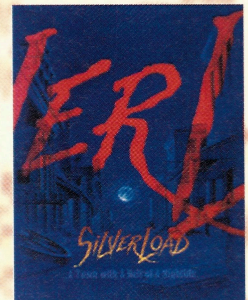
Käyttöliittymässä on varmasti oikein mietitty, miten jonkin asian voi toteuttaa mahdollisimman epäystävällisesti. Tämän Ö-luokan systeemin päälle on sitten isketty tummasävyistä grafiikkaa ja soppaan on lisätty kasa puhetta eikä juonenkehittelyyn ole montaa tuntia uhrattu. Tunnelma on täysin kadoksissa ensisekunneista lähtien.

Silverload on enemmänkin puheella ja kuvilla terästetty monivalintatehtävä kuin seikkailu. Pelin osaongelmat täytyy suorittaa ennalta määrätyssä järjestyksessä, vaikka sitä onkin yritetty kätkeä antamalla muutamassa kohdin valita parista etenemistavasta.

Lieneekö sitten beta-version vai minkä syytä, oma peluuni jumittui juuri ennen pääsemistä käsiksi pelin loppuratkaisuun. Tavaraa katosi repusta jäljettömiin jonkin inhan bugin ansiosta. Hakattuani viikon ajan päätä seinään tunnustin SIGNOSin voiton ja ripustin CD:n naulaan.

Kuluneistakin aineksista on mahdollista kasata kelpo peli, jos vain tekijätiimi ei sairasta akuuttia kädettömyyttä. Silverload on sisällyksetön elokuvapeli ilman elokuvaosuuksia.

Kimmo Veijalainen



Hyvää

- Pakkaus on luonnossa hajoavaa materiaalia.

Huonoa

- Lyhyt ja yllätyksetön.
- Raivostuttavat aikarajat.
- Äkkikuolemat yleisiä.
- Surkea käyttöliittymä.
- Rätisevät puhesamplet.
- Buginen (beta).

Onnistuneen kammottava kauhuseikkailu, muttei siten kuin tekijä on tarkoittanut.

Seikkailu

15

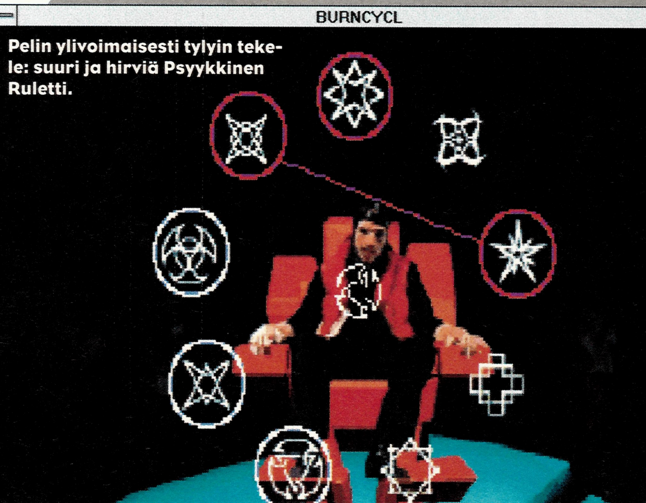
SEE YOU IN HELL...

Burn: Cycle

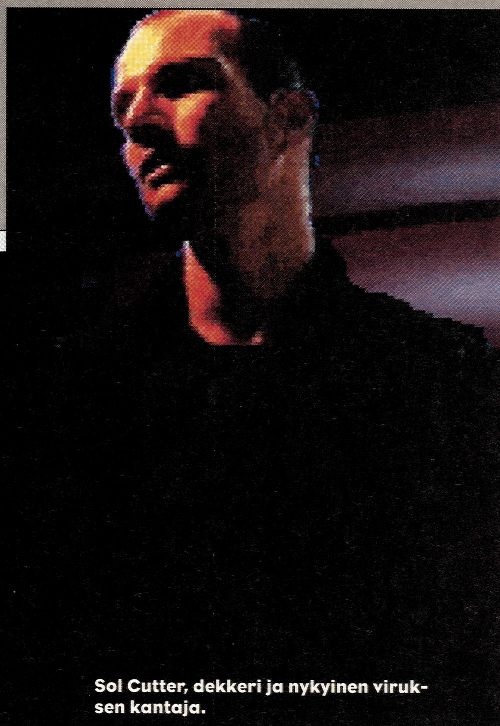
Tripmedia/Media Investment Club/Philips Interactive
PC CD-ROM Windows 3.1, Macintosh
Versio: lehdistöennakko
Minimi: 486DX/33, 8 Mt (XMS/EMS), VGA, CD-ROM 300 kt/s
Äänituki: Kaikki Windows-yhteensopivat äänikortit
Kiintolevy: alle 100 kt
Testattu: Pentium 90, Stealth 64 PCI, 16 Mt, SB 16, CD-ROM 450 kt/s, Windows 3.11

TV:stä tuttu

●● Virus kiintolevyllä on ikävä juttu, mutt virus päässä vielä ikävämpi. Kai.



Pelin ylivoimaisesti tylyin teke-le: suuri ja hirviä Psyykkinen Ruletti.


Sol Cutter, dekkeri ja nykyinen viruksen kantaja.

Meilläkin töllöttimessä pyörivien "interaktiivisten peliohjelmien" suosikkipeli Burn: Cycle tekee pelaajasta kybertulevaisuuden datavarkaan. Sol Cutter on menestyvä dekkeri, joka tekee töitä vain parhaille ja ottaa maksuksi vain puhdasta Nigeriassa pestyä rahaa.

Päivänä muutamana Sol tovereineen erehtyy murtautumaan Softech-megakorporaation tiloihin varastaakseen firman liikesalaisuudet sen pahimmalle kilpailijalle. Kaikki sujuu hyvin, kunnes Sol alkaa tallentaa varastamaansa dataa päässään oleviin muistipankkeihin. Datan joukossa Solin aivoihin joutuu ilkeämmän luokan mustaa kybertechiä – Burn: Cycle -virus, jonka aktivoitumisaika on kaksi tuntia. Niin siinä käy, kun leikkii laittomilla kopioilla.

Solilla on siis kaksi tuntia aikaa, ennen kuin hänen aivoilleen käy hassusti. Avun etsiminen synkästä suurkaupungista ei kuitenkaan ole Solin ainoa ongelma, sillä Softechin joukot ovat häntä vain askeleen jäljessä.

Elämä voittaa, ainakin ajoittain

Burn: Cycle oli yksi viime vuoden suosituimpia CD-I-pelejä, joten eipä ole ihme, että PC-markkinoille lujaa tunkeva Philips sen kääntää. Juoneltaan peli on kieltämättä mielenkiintoinen, vaikka pahasti matkiikin William Gibsonin hengentuotteita. Toisaalta, kuka kyberpunk-kirjoittaja olisi Gibson-vaikutteista vapaa? Toteutus on TV-peliksi sopiva, eli välillä ratkotaan puzzleja ja sopivin väliajoin räiskitään Softechin agentteja ynnä muita vihollisia.

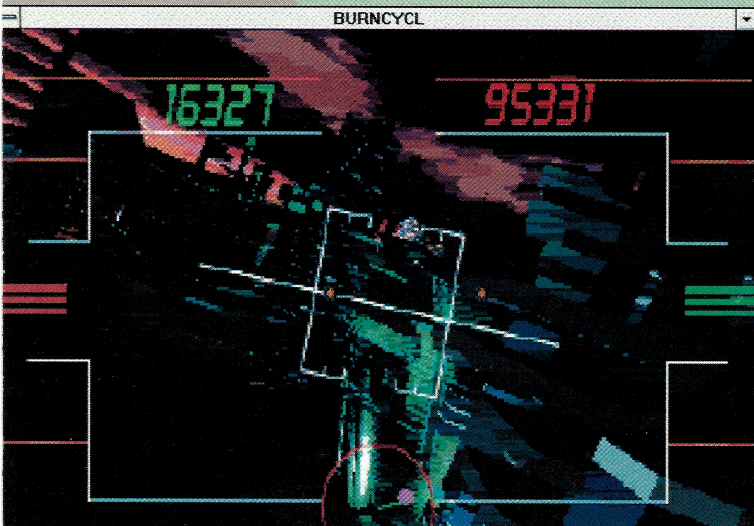
Kumpaakaan osaa ei onneksi ole painotettu liikaa, vaan pelaaja huomaa aina pienen aivotyöskentelyn jälkeen odottavansa uutta tulitaistelua tai muuta rähinää. Eikä hän yleensä joudu pettymään, sillä sekoitussuhde on oikea.

Jos haluat löytää Solin, seuraa ruumisvanaa

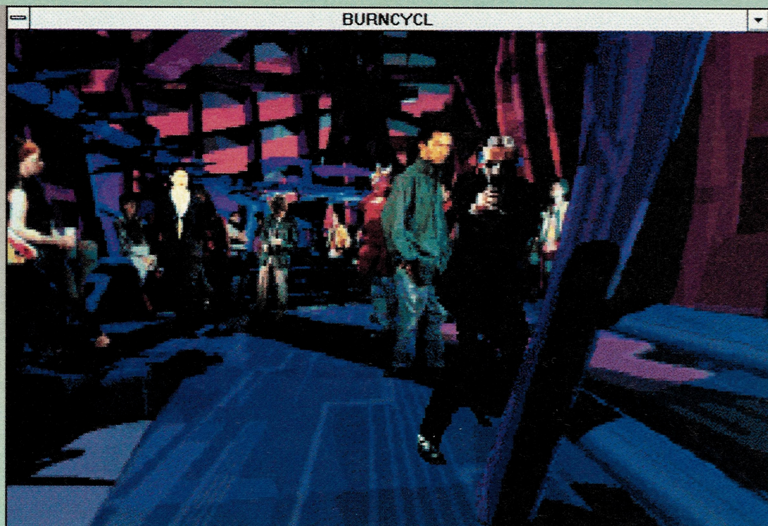
Burn: Cycle esitetään sankarin silmin, ja liikkuminen sujuu pisteestä toiseen siirtymällä valmiiksi renderoidun animoinnin säestyksellä. Hieman yllättävästi peli käyttää vain VGA-tarkkuutta, joten toimintaruutu on voitu kasvattaa koko ruudun kokoiseksi. Paikasta toiseen siirtyminen onnistuu hiirellä, jonka kursori muuttuu aina mahdollista liikesuuntaa osoittavaksi nuoleksi.

Räiskintäosuuksissa kursori muuttuu tähtäimeksi, jolla sitten hosutaan pelaajan eteen hyppiviä vihulaisia. Muutamassa kohtaa peliä lennellään spinnerillä kaupungilla, jolloin tehtäväksi jää räiskiä kohti tulevat ohjukset osiksi ennen kuin jytisee.

Ruudun alalaidasta paljastuu inventaario, jonne Sol kerää muutamat löytämänsä esineet. Esineitä ei voi käyttää toisiinsa, mutta ne onkin lähinnä tarkoitettu käytettäväksi tiettyjen puzzle-pelien käynnistämiseen. Esimerkiksi koodinpurkukortti voidaan iskeä kiinni vihollisen kannettavaan tietokoneeseen, jol-



Spinnerillä pakeneva sankari keskittyy suojelemaan itseään kohti syöksyviltä ohjuksilta.



Jälleen yksi baaritappelu? Hei, eihän niissä saisi käyttää aseita!

loin esiin tulee koodinpurkupuzzle. Ei mitään maata järisyttävää monipuolisuutta, mutta kuitenkin tarpeeksi, jotta pelaaja pysyy hereillä ja yleensä jopa kohtuullisen kiinnostuneena.

Yksi osuma, yksi kuolema

Mukavasti pelin vaikeustaso on onnistuttu säätämään siedettävälle tasolle. TV-pelissä juuri kukaan ei ole päässyt alkua pidemmälle, mutta PC-versiossa kaikki esteet selviävät viimeistään pienellä harjoittelulla.

Onpa peliin silti eksynyt muutama todella väsynyt viritys. Pahin on baarista löytyvä Psyykkinen Ruletti -peli, jossa kaksi pelaajaa istuu vastakkain ja lähettää toisilleen kelttiläisiä symboleja. Samaa symbolia ei saa valita toista kertaa, ja ruudulla ympyrässä näkyvistä merkeistä pitäisi muodostaa kolmio ennen vastustajaa. Muuten kiva idea, mutta pelin alkaessa hiiren kursori katoaa ruudulta, eikä pelaajalla ole harmainta aavistustakaan seuraavaksi valitsemastaan symbolista. Kaikki mitä pelaaja voi tehdä, on heiluttaa hysteerisesti hiirtä ja hakata sen nappuloita siinä toivossa, että onnistuisi jossakin. Kyseessä on todennäköisesti ilkeä bugi, sillä nyt peli on liikaa nimensä veroinen pelaajan valitessa merkkejä ilmeisesti juuri sillä psyykkisellä energialla.

Pelin räiskintäosuudet toimivat muuten hyvin, mutta sankarin jatkuva äkkikuoleminen alkaa helposti hatuttaa heikompihermoista pelaajaa. Eikö olisi reilumpaa, jos sankarin spinneri kestäisi edes yhden ohjuksen, tai



Vanhat tutut tapaavat jälleen. Ystävät tuntuvat olevan Solilla vähissä, mutta yksikin riittää.

Sol ei kuolisi heti ensimmäisestä vihollisen laukauksesta? Onneksi viholliset eivät ole supernopeita, joten Sol pysyy hengissä kohtuullisella vaivannäöllä.

Helppo hengenlähtö onkin Burn: Cyclen huonoin puoli, sillä useat puzzletkin ovat aikarajoitteisia. Jos et esimerkiksi pura kassakaapin pommia parissa minuutissa, se räjähtää silmillesi. Jatkuva tallentaminen on todella tärkeää.

Roskia linssissä?

Vaikka peli hyödyntää koko ruudun, ei kokonaisuutta valitettavasti voi haukkua erityisen kauniiksi. Kuvat ja animaatiot olisivat kyllä suorastaan kuolattavan bladerunnermaisia, mutta liike pilaa koko illuusion: värit vähenevät silminnähtävästi, ja kokonaisuus näyttää muodostuvan erivärisistä vaakasuorista viivoista. Kuvasta tulee ärsyttävän suttuinen, mikä ihmetyttää ainakin minua.

Onko Philipsillä ollut niin kova kiire saada suuri CD-I-hittinsä PC-rämpyttäjien ostettavaksi, että kuvat on täytynyt renderoida pikavauhdilla? Harmi sinänsä, sillä huolellisemmalla työllä peli olisi todella kaunis. Toimintaa pätkivät ajoittain myös tarinaa kuljettavat videopätkät, jotka on nekin esitetty koko ruudulla. Siedettävästi näytellyt pätkät pyörivät näinkin ilman turhaa nykimistä, joskin videon laatuun pätevät samat haukut kuin pelin grafiikkaan.

Äänipuolella peli synnyttää ristiriitaisia tunteita. Välillä taustalla soi nautittava syntikkamusa, välillä kaiuttimista kuuluu vain muutamia outoja piippauksia ja urahteluita. Yleensä kokonaisuus kuitenkin pysyy siedettävän puolella. Tehosteita ei pahemmin ole, mitä nyt välillä aseet paukkuvat ja kortinlukijat piippailevat. Hyvänä ideana pidin silloin tällöin kuuluvia Solin ajatuksia, jotka tuovat mieleen Blade Runnerin ensimmäisessä editoidussa versiossa kuuluneet Harrison Fordin mietteet.

Outoa nostalgiaa

Burn: Cycle kuuluu siihen romppupelien ryhmään, jossa voi onneksi vielä jopa jotenkin vaikuttaa ruudun tapahtumiin. Vaikeinta tällaisten tuotteiden arvioinnissa on nykyään se, arvostellako ne multimediaräpellyksenä vai aitoina peleinä. Burn: Cycle toimii kiitettävästi molemmissa ryhmissä, joten ei se voi aivan metsään mennyt yritys olla. Jotenkin vain tunnen palanneeni 80-luvun keskivaiheille hakkaamaan jotain C64-räiskintää...

Kokonaisuutena Burn: Cycle on yllättävän toimiva yhdistelmä räiskintää ja puzzleja. Video on siedettävästi näytelty ja tekemistäkin on prosentuaalisesti passiivista ruudun tuijottamista enemmän. Sopiva välipala viikonvaihteeksi niille, jotka ovat aina ihmetelleet, miksi kaikki TV-pelaajat ovat pelissä niin surkeita. Ihmettely tosin jatkuu vielä pelin loputtuakin.

Tapio Salminen



Hyvää

- Kohtuulliset näyttelijät.
- Tekemistä katselemista enemmän.
- Kiinnostava juoni.

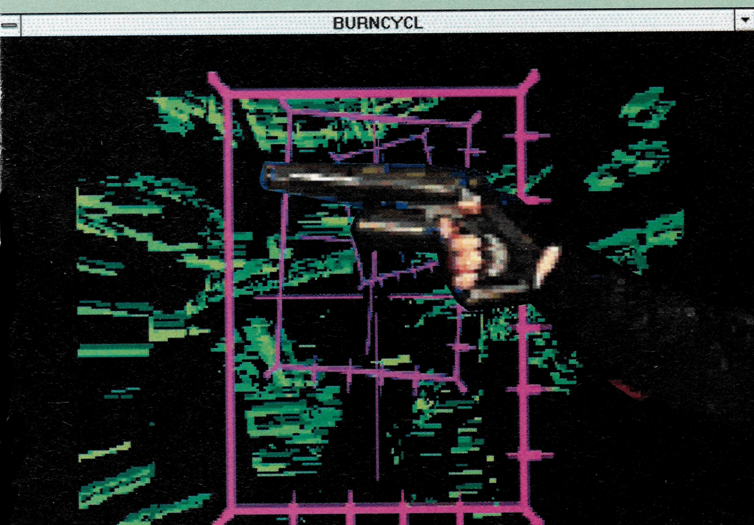
Huonoa

- Suttuinen taide.
- Liiallisia äkkikuolemia ja aikarajoitteisia puzzleja.

Multimediatuotos, joka yhdistää kohtuullisen toimivasti niin puzzleja kuin ajoittaista räiskintää.

Shoot'em up/puzzle

70



We are in the pipe, five, five, five.

HAUDATTU AJOISSA

●● Aikamatkailu on 2300-luvulla vaarallista todellisuutta, sillä historiaa ronkkimalla rikolliset pystyvät muuttamaan koko ihmiskunnan kohtalon. Karvaasti tämän saat kokea sinä, jonka tulevaisuuden minän pelastamiseksi nykyisyyden sinän on ryhdyttävä toimeen. Eli siis mitä?

The Journeyman Project 2: Buried in Time

Presto Studios/Sanctuary Woods/U.S. Gold
PC CD-ROM, Macintosh
Minimi: 486DX/33, 8 Mt (XMS/EMS), SVGA, Windows-yhteensopiva äänikortti, CD-ROM 300 kt/s, Windows 3.1 tai uudempi
Äänituki: Kaikki Windows-yhteensopivat äänikortit
Kiintolevy: 10 Mt
Testattu: Pentium 90, Stealth 64 PCI, 16 Mt, SB 16, CD-ROM 450 kt/s, Windows 3.11



Temporal Security Agency on aikaa valvomaan perustettu yksikkö, joka hoitaa tehtäväänsä tehokkaasti. Sen agenteista erityisesti agentti numero 5:n ansiot ovat olleet merkittävät. Hänen viimeisin saavutuksensa oli varmistaa ihmiskunnan liittyminen galaktisten rotujen rauhanjärjestöön, mistä hyvästä hän sai kilon kunniamerkkejä.

Juhlien jälkeen agentti 5 rentoutuu asunnossaan, kun hänen eteensä yllättäen materialisoituu avaruuspuvulta vaikuttavaan asuun puettu mies. Mies esittelee itsensä sinun, agentti 5:n, tulevaisuuden minäksi ja kertoo, että tulevaisuudessa häntä syytetään ajan häiritsemisestä. Sinun vastuullesi jää etsiä aikaan kätketyt johtolangat siitä, kuka on oikea syyllinen.

Mutta missä on Mona Lisa?

The Journeyman Project oli ilmestyessään – ja on yhä – yksi parhaista romppupeleistä, siinähän on jopa pelattavaa. Sankari hyppi ajassa kauniisti renderoidussa ympäristössä ja yritti pitää historian nykyisellään hullun tiedemiehen sekoiluista huolimatta.

Kakkososassa eli Buried in Timessa sama yleisteema säilyy, mutta tällä kertaa sankarin tehtä-

Mayojen sotajumalan temppelin testi ei anna anteeksi virheitä. Yksi virhe ja sankari joutuu kokeilemaan keihäiden terävyyttä.

Krynnit asustavat vedessä, joten heidän aluksensa näyttää lähinnä suurelta akvaariolta.

Da Vincin laboratorion pihamaa kylpee kuulaassa kuunvalossa.

Mayojen temppelipyramidin huipulta voi nähdä koko ympäröivän kaupungin. Arthur osaa kertoa tarkempaa tietoa kaikista näkyvissä olevista rakennuksista.

vänä on samoilla läpi neljän eri aikapaikan ja etsiä todisteita syyttömyydestään. Tutkimustyötä tehdään keskiaikaisessa linnassa, mayojen temppelissä, tulevaisuuden tuhoutuneella avaruusasemalla ja Leonardo da Vincin salaisessa laboratoriossa. Käsikirjoitus on entistäkin kierompi, eikä koko jutun perimmäistä syytä paljasteta ennen pelin loppua.

Sankarin syyttäminen on vanha kikka saada pelaaja samaistumaan hahmoonsa, mutta ainakin minuun se tuntui toimivan. Aivan loppupuolella peli tosin latistuu silminnähtävästi, ja käsikirjoittajiin tuntuu iskeneen väsymys ennen aikojaan.

Askel askeleelta kohti totuutta

Johtolankojen etsiminen sujuu mukavalla hiirikäyttöisellä systeemillä. Peliympäristö näkyy sankarin silmin, ja sankari liikkuu askel kerrallaan ruudun oikeassa alalaidassa olevia nuolia klikkaamalla 90 asteen käännöksin ja loikin. Se on kuitenkin onnistuttu hyvin naamioimaan "virtuaaliliikkumiseksi".

Toimintaruudun oikealla puolella on näyttö, jossa voidaan aktivoida erilaisia pelaajan aikakoneena toimivaa pukua parantavia biolastuja, esimerkkinä vaikkapa lastu, joka kääntää kaikki maailman kielet. Muita toimintoja ovat mukava pieni verhouslaite, aikahyppy, hahmojen taustatietoja sisältävä tiedosto ja todistusaineiston nauhoittamiseen käytettävä lastu.

Ympäristön ja pelaajan välinen kanssakäyminen toimii hienosti hiirellä. Esineitä poimitaan ja käytetään kuten missä tahansa seikkailupelissä, eikä peli jää vain animaatioiden katselemiseksi. Ongelmien taso on nautittava, poikkeuksena on vain yksi loppupuolen typerä salasanan kyhääminen. Hahmo ei menetä henkeään turhan takia, ja yleensä pelaajaa varoitetaan lähestyvästä vaarasta.

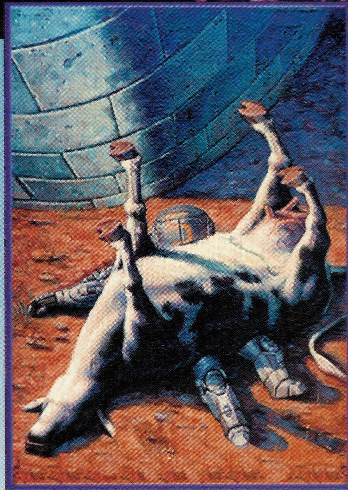
Saanko esitellä: keinokaverini Arthur

Pelihahmo ei juuri puhu eikä pussaa, vaan seuraa mykkänä edessään aukeavia tapahtumia. Lässytyksestä pitää huolen tulevaisuuden avaruusasemalta löytyvä tekoäly, jonka sankari pelastaa mukaansa. Tämä Arthuriksi itseään kutsuva olento jakaa kommentteja ympäristöstä, ja antaa haluttaessa apua erityisen kinkkisten ongelmien ratkaisussa.

Arthur on äänessä juuri sopivasti, ja erikseen pyydettävät kommentit ovat usein joko mielenkiintoista historiaa tai erilaisia leffalainauksia. Vaikka peli on pääosin melko vakava, on mukana huumoriakin, jonka pääosasta pitää Arthur huolen. Esimerkiksi linnan muureilta alas katsottaessa Arthur lainaa Monty Pythonista tutuksi tulleita ranskalaisia ritareita. Muutamia graafisiakin vitsejä onnistuin löytämään, kuten linnan vallituksien yli pelaajan niskaan lentävä (jälleen Monty Pythonin innoittama) lehmä.



Avaruusasema on kokenut kovia meteorimyrskyssä, mutta muutama käytävistä on vielä kulkukelpoisia.

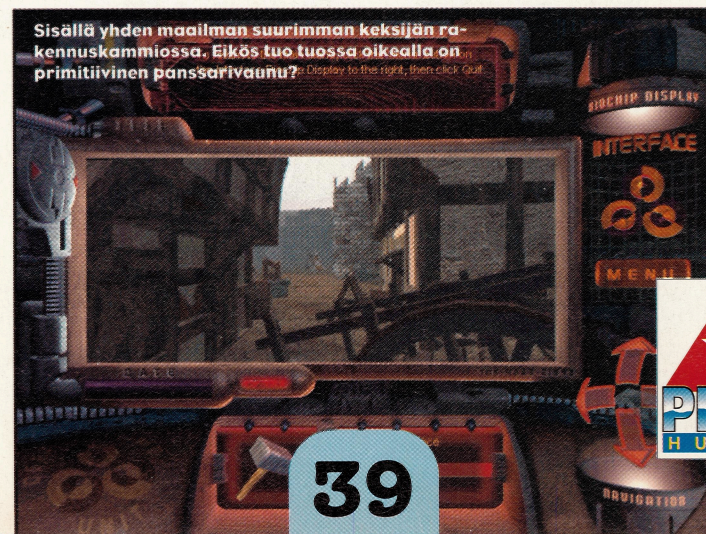


Ylitöitä 3D-Studiolla

Graafisesti Buried in Time on edeltäjänsä tavoin erittäin näyttävä. Ympäröivä maailma on renderoitu tyylikkäästi, ja askelten väliset animaatiot ovat näyttäviä. Silloin tällöin näkyvät videonpätkät on saatu yhdistettyä saumattomasti taustoihin, eivätkä hahmot paista liikaa esiin renderoinnin keskeltä.

Ottaen huomioon, että suurin osa näyttelijöistä on oikeastaan ohjelmointitiimin jäseniä, he ovat onnistuneet kerrassaan mainiosti. Peli onnistuu myös välttämään useimpia romppupelejä vaivaavan sairauden: siinä ei ole juuri lainkaan turhia animaatioita pätkimässä toimintaa. Koska peli vie jo muutenkin kolme romppua, ei tyhjää tilaa ole tarvinnut täyttää turhalla krääsällä.

Myös äänipuoli on hoidettu tyylillä kotiin. Musiikki on aikaan ja paikkaan sopivaa ja yleensä kaunista kuunneltavaa. Hiljaisuuttakin on osattu käyttää tehokkaasti hyödyksi. Pääosan äänimaailmasta vievät ympäristöä elävöittävät taustaäänet, kuten tuulen humina linnan muureilla tai veden kohina kosken äärellä. Puhe on näytelty hyvin ja niin selkeästi, että siitä saa helposti selvää. Tämä onkin tärkeää, sillä pelin juttuja ei saa esille tekstinä.



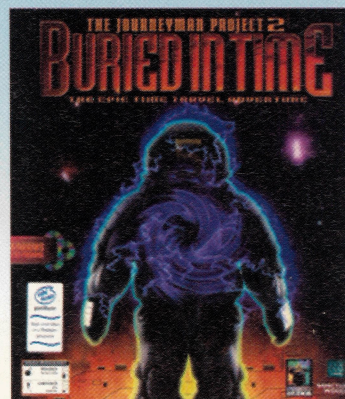
Sisällä yhden maailman suurimman keksijän rakennuskammiossa. Eikös tuo tuossa oikealla on primitiivinen panssarivaunu?

Valoa pimeyteen

Useille rompuille leviävät pelit saattavat joskus olla maanvaivoja levyn alituisen vaihtamisen takia. Buried in Timessa homma ei kuitenkaan pääse karkaamaan käsistä, sillä eri aikapaikat on järkevästi sijoitettu eri levyille. Romppujen kanssa pelleily onkin siis tarpeen vain eri aikaan siirryttäessä. Toinen asia, josta peliä voi kiitellä, on sen bugittomuus.

Buried in Time tuo toivoa muuten niin synkältä näyttävään romppuutarjontaan. Pelissä on osattu yhdistää CD-teknologian mahdollisuudet perinteisen pelattavaan seikkailupeliin. Ulkonäöstään huolimatta peli ei todellakaan ole pelkkää renderoitujen animaatioiden katselua tyyliin Dragon Lore, vaan täysverinen seikkailupeli, jossa on mukaansa tempaava juoni. Toivottavasti muut ottavat tästä oppia suunnitellessaan omia romppukyhäelmiään.

Tapio Salminen



Hyvää

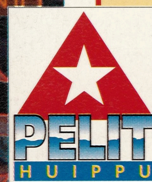
- Mielenkiintoinen juoni.
- Todella kaunis niin katsella kuin kuunnellakin.
- Mediasta huolimatta pääpaino on kerrankin itse pelaamisella.
- Bugiton.

Huonoa

- Dialogin puute.

Huolella tehty seikkailu, joka ei jää pelkäksi passiiviseksi animaatioiden tuijotteluksi.

Seikkailu





Phantasmagoria

Sierra
PC CD-ROM
Versio: Eurooppa-versio
Minimi: DOS-versio: 486/25, 8 Mt (XMS/EMS), Vesa SVGA (640x480), digitaaliäänikortti, hiiri, CD-ROM 300 kt/s. Windows-versio: 486/66, 8 Mt, SVGA, digitaaliäänikortti, hiiri, CD-ROM 300 kt/s, Windows 3.1 tai uudempi
Äänituki: Adlib, Sound Blaster (Pro, AWE32), PAS (16), MS Windows Sound System, Roland (MT-32, MT-100, LAPC-1, CM-32L, CM-64), General Midi
Kiintolevy: 3 Mt
Testattu: Pentium 90, Stealth 64 2 Mt VRAM PCI, 16 Mt, SB 16, LAPC-1, CD-ROM 450 kt/s, MS-DOS 6.20, Windows 3.11 ja Windows 95

Älä unta näe

●● Astuvatko tietokonepelit kohutun Phantasmagorian myötä uuteen kauhun aikakauteen? Sierran suurella budjetilla kuvattu multimediakokemus on vihdoinkin ilmestynyt, ja odotuksen painajainen on ohi.







Carnon vaimo ei laisinkaan pidä olostaan keskiaikaisessa kidutuslaitteessa.



Valitettavasti se ei ollut mitään verrattuna pelaamisen painajaiseen. Suurella rummutuksella markkinoitua peliä lupailtiin vuoden kauhupeliksi, jossa pelaajan pitäisin saada pelätä oikein kunnolla. Ja niin pelkäsinkin: odotellessani irtoavatko romppuaseman laakerit paikoiltaan ennen pelin loppua.

Nälkäinen henki etsii uhriaan

Adrienne Delaney on hiljattain esikoisromaaninsa julkaissut kirjailija, joka on juuri muuttanut uuteen taloon miehensä Donaldin kanssa. Valtava kartano tuntuu ihanalta paikalta työskennellä ja asua, ja kaikki näyttääkin sujuvan onnellisesti. Adriennea ei haittaa talon edellisen omistajan, vuosisadan vaihteessa eläneen taikuri Carnon hämärä kuolema samaisessa talossa. Vaikka kyläläiset väittävätkin Carnon hengen yhä kummittelevan talossa, ei Adrienne tunne syytä huoleen – eihän kummituksia ole olemassa.

Adrienne alkaa kuitenkin nähdä outoja painajaisia, ja kartanoa tutkiessaan hän löytää kätketyn kappelin. Alttarilla lojuvasta laatikosta paljastuu vanha taikakirja. Tietämättään Adrienne vapauttaa siihen sidotun demonin.



Pian Donald alkaa käyttäytyä oudosti ja Adrienne puolestaan näkee näkyjä vaimonsa groteskilla tavalla murhaavasta Carnosta. Lopulta Donaldiin siirtynyt demoni kaappaa vallan kokonaan, ja Adrienne saa taistella hengestään valtavan kartanon käytävissä mielipuoli Don kintereillään.

Hohdotonta tunnelmaa

Phantasmagoria on King's Quest -sarjasta tutun Roberta Williamsin käsialaa, ja sen valitettavasti huomaa. Vaikka Roberta haastatteluissa onkin sanonut halunneensa siirtyä hetkeksi keijuista kauhuun, ei muutos näemmä ole onnistunut kivutta. Tarinassa on aivan liikaa pehmeyttä ja tuttuja Roberta-kikkoja, kuten esimerkiksi ne pakolliset salakäytävät ja tietysti suuri kartano itse.



Juonta kirjoittaessaan on rouva Williamsin pöydällä varmasti lojunut vino pino Stephen Kingin huonoimpia teoksia, sillä Phantasmagoria on itsessään kuin kokoelma kaikesta siitä, mikä Kingin kirjoissa välillä pännii: kerrontaa venytetään ja vanutetaan, eikä mitään tunnu tapahtuvan. Välillä joku kertoo "kauhistuttavia" juttuja kummittelusta ja murhista, mutta kaikki jää vain puheen tasolle. Muutaman kerran pelaaja saa tylsistyä parin itsetarkoituksellista väkivaltaa sisältävän näyn kanssa, kunnes tarinan lopussa alkaa vihdoin tapahtua. Onnistunut loppu lähes pelastaakin tämän ilmeisen hitchcockmaista tunnelmaa epäonnistuneesti tavoittelevan seikkailun. Mutta vain melkein.

Monipuolisuus hiiteen

Adriennen ohjailu halki kartanon toimii erittäin paljon King's Quest 7:n systeemiä muistuttavalla käyttiksellä. Hiirivetoiselta käyttöjärjestelmältä on siis turha monipuolisuutta odottaa, vaikka systeemi toimiikin jouheasti. Hiiren kursori on aina sama risti, joka jotakin toimintakohtaa osoittaessa valaistuu punaiseksi. Sitten vain klikkaillaan hiiren vasemmalla napilla, ja katsellaan, mitä Adrienne tällä kertaa tekee. Erillisiä toimintaikoneita ei ole, ainoastaan toiseen ruutuun siirtymistä kuvaamaan jaksaa kursori muuttua liikesuuntaa osoittavaksi nuoleksi.

Ruudun alalaidasta löytyy inventaario, jossa voi kerralla olla vain kahdeksan esinettä. Kamoja voi tutkia tarkemmin ja niillä voi jopa joskus harvoin tehdäkin jotain. Toisiinsa esineitä ei voi käyttää, sehän nyt olisikin aivan ennenkuulumatonta...

B-luokan toteutus C-luokan käsiksestä

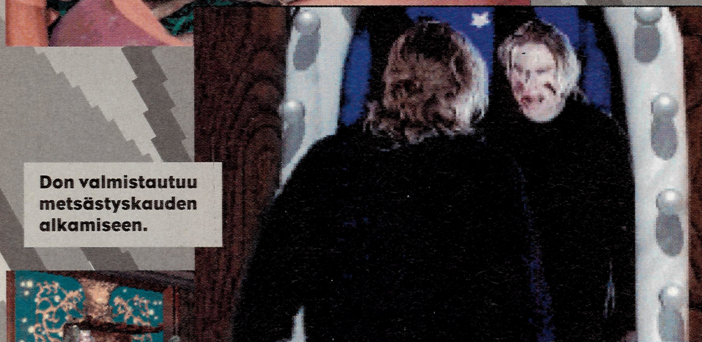
Peli on toteutettu yhdistämällä sinistä taustaa vasten (bluescreen-tekniikalla) kuvattuja hahmoja renderoituihin taustoihin. Tekniikka onnistui esimerkiksi Wing Commander 3:ssa, mutta ei Phantasmagoriassa. Kaikkien hahmojen ympärillä on silmiinpistävä sininen reuna, ja hahmot näyttävätkin lähinnä tökeröstä käsin taustastaan irti leikatuilta paperinukeilta. Liikkuminen sentään on kaunista, mutta senkin illuusio tuhotaan komentamalla sankaritar aina asentoon liikkeen lopuksi. Ei oikein vaikuta realistiselta, kun Adrienne kävelee kiinnostavaa kamaa notkuvan alttarin eteen, vie napakasti kädet housunsaumoille ja nostaa katseensa suoraan eteenpäin.



Yksi kartanon monista makuuhuoneista.



Ehkä kukkien hoito ei olekaan niin rentouttavaa kuin luulisi. Ruukuista saattaa löytyä mitä odottamattomimpia asioita.



Don valmistautuu metsästyskauden alkamiseen.



Demoneillakin on huonot päivänsä, joten Don on päättänyt maistella viskiä vähän reilummalti.



Lisää multaa, kulta?



Eat your heart out, Giger. Lähikuva kaikkien hyvästä kamusta, päitä auki repivästä demonista.



Pure rusinaa, mummo!

Renderoidut taustat ovat luku sinänsä, sillä vaikka ne kauniita ovatkin, on kartanon mahtipontisuudessa menty liiallisiin mittasuhteisiin. Talo on yksinkertaisesti niin TAJUTTOMAN valtava, ettei kellään yhden kohtuullisesti menestyneen romaanin julkaisijalla ja saatikka tämän valokuvaajamiehellä VOI olla siihen mitenkään varaa.

Hämmästyttävästi pelin äänimaailma on todella karu. Musiikit ovat tylsiä pimputuksia, ja tehosteita on äärettömän vähän. Ainoa valopilkku on samplattu kuorokappale, joka tosin soi vain alkumenussa ja aivan pelin lopussa. Aina välillä näytetään kokonaan videoituja pätkiä, joiden kuvanlaatu jättää melkoisesti toivomisen varaa.

Näyttelijät ovat joko huonoja taikka heidät on pakotettu tekemään hahmoistaan heikkoja. Donin sekopäinen kikatus menee jo liiallisuuksiin, kun taas Adriennen jahkailu ottaa pollaan oikein rankasti. Huvittavin kohta koko pelissä oli kun Adrienne on salakäytävähississsä, ja Don alkaa hilata hissiä luokseen kesken matkan. Jos Don saa sankarittaren käsiinsä on tyttö vainaa, joten jäljelle ei jää muuta vaihtoehtoa kuin hypätä avoimesta hissistä kesken matkan. Kuolemanvaarasta huolimatta Adrian jahkaa ja epäröi TODELLA kauan, ennen kuin uskaltaa hypätä massiivisen 30 sentin matkan maahan. Nauroin melkein leukani sijoiltaan.

Multimedian kirous on langennut yllemme

Ainakaan en voi valittaa tulleeni huijatuksi, sillä paketin kannessa luki "Multimedia CD". Ja sitähän Phantasmagoria on – multimediaa, ei muuta. Peli on jaettu seitsemään eri osaan, jotka voi pelata haluamassaan järjestyksessä. Järkevintä on tietenkin aloittaa alusta, jolloin tarinan yritelmän parissa saa nukkua parhaiten.

Itse "seikkailu" koostuu lähinnä Adriennen liikuttamisesta ja videoklippien katselusta. Itkunsekaista liikutusta tuntien huomaan aina joskus saavani jopa tehdä jotain. Ongelmien taso ei sekään päätä huimaa ja pelin pelaa läpi alta päivässä. Onpa mukana vinkkiautomaattikin, jos jostain syystä peli pysähtyisi (en kyllä tajua mihin).

Phantasmagoriassa ärsyttää sen pelitallennuskin, tai oikeammin sen puute. Pelin voi tallentaa vain yhteen kohtaan siirtämällä "kirjanmerkin" nykyiseen kohtaan. Mitä pahaa normaalissa pelin tallentamisessa muka on?

Murskattuja haaveita

Testissä ollut versio oli muuten mukavan bugiton, mutta seitsemästä CD:stä vain kaksi toimi ongelmitta. Muiden kanssa tuli virheilmoituksia, ja latausajat venyivät painajaismaisiksi. Ymmärtääkseni vika on Sierralla tiedossa, ja myyntiin tulevat versiot ovat jo toimivia. Kannattaa kuitenkin kokeilla.

Parin läpipeluukerran jälkeen Phantasmagoria tuntuu valtavalta pettymykseltä. Pelin Dos- ja Windows-versiot pyörivät hyvin, mutta itse pelissä ei ole sisältöä. Tarina on heikko ja hahmot mielikuvituksettomia, eikä seikkailuun ole mahtunut sitä itseään: seikkailua. Peli on liian helppo, lyhyt ja sanalla sanoen tylsä. Ilman näyttävää loppua pisteet putoaisivat vielä roimasti, sillä nyt pelistä jää sentään kohtuullinen jälkimaku. Mitä tapahtui, Sierra?

Tapio Salminen



Hyvää

- Kauniit taustat.
- Toimiva loppu.

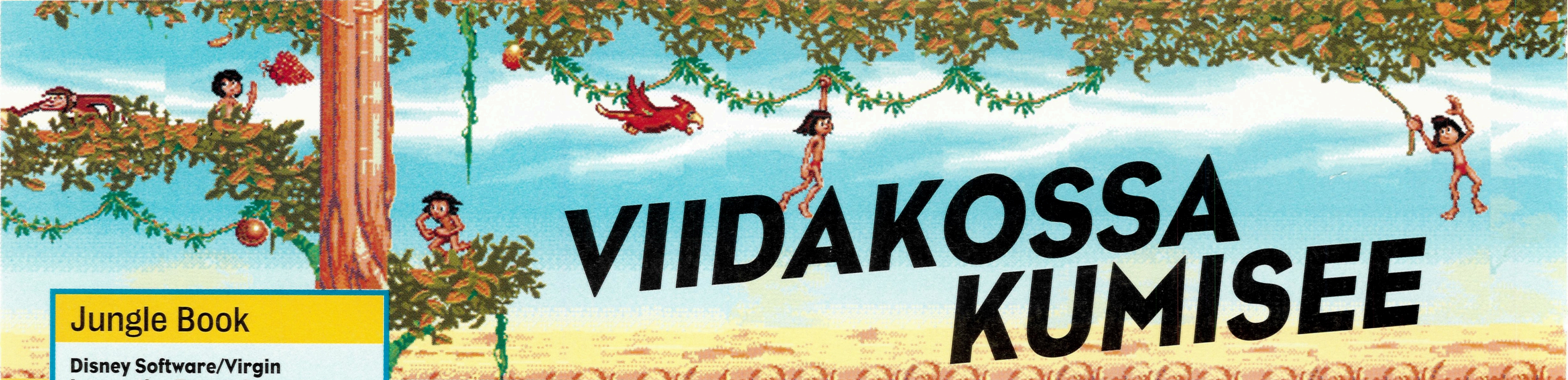
Huonoa

- Liian simppeli käyttis.
- Helppo ja lyhyt.
- Liikaa videota ja liian vähän pelaamista.
- Tylsä juoni.
- Ei tietoakaan kauhusta tai jännityksestä.
- Heikko musiikki.

Kauhistuttava kokemus.

Seikkailu

65



VIIDAKOSSA KUMISEE

Jungle Book
Disney Software/Virgin Interactive Entertainment
PC
Versio: lehdistöennakko
Minimi: tod.näk. 386/25
Äänituki: Sound Blaster
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: noin 3 Mt
Testattu: 486/66, 4 Mt, SB Pro

●● Eräänä yönä suuri musta pantteri Bagheera löysi syvältä viidakosta pienen ihmislapsen. Poika, Mowgli, itki nälissään, eikä Bagheera voinut jättää häntä enää yksin, vaan kantoi pojan susiperheen luokse. Mowgli varttui sudenpennut sisaruksinaan ja eli onnellisena viidakossa, kunnes näki kauniin tytön ja rakastui.



Alun perin Rudyard Kiplingin satu on kaikille tuttu ainakin Disney-versiona. Juuri nyt tätä liki 30 vuotta vanhaa piirrettyä saa ostaa videona, joten jälleen uusi sukupolvi pääsee nauttimaan Mowglin seikkailuista.

Disney Software käyttää viimeistä kertaa Virginiä julkaisijanaan ja työntää markkinoille PC-version jo konsolit valloittaneesta tuttuakin tutumman tuntuisesta tasohyppelystä.

Hypi, heitä ja kerää

Mowgli liikkuu viidakossa sulavasti normaalilla tasohyppelykaavalla: väistä tai tapa viidakon asukkeja, kerää timantteja ja yritä päästä bonuskenttään pisteitä keräämään. Kyseessä on siis tavallinen, helppo tasohyppely, jossa ei uusia ideoita juuri ole.

Tasot, joita on yhteensä 12, ovat lyhyitä ja helppoja sekä varsin suoraviivaisia. Kunkin kentän lopussa odottaa joko kiltti Bagheera tai jokin viidakon ilkimyksistä, joka pitää tietysti nitistää.

Mowglin pitää kerätä kunkin kentän alussa ilmoitettu määrä punaisina välkkyviä jalokiviä. Viholliset talttuvat, kun niiden päälle hyppää tai niitä kohden heittää esimerkiksi banaaneja. Jokaisessa kentässä on maksimiaika, mutta ainakaan minulta ei kertaakaan loppunut aika kesken. Päätavoite on tietysti selvittää Mowglin tie viidakon läpi ihmisten pariin.

Kaunis katsella

Mowglin liikkeet on animoitu erittäin hyvin, ja ruudun vieritys on sulavaa. Liaaneissa roikkuminen todella tuntuu roikkumiselta Mowglin heiluessa puolelta toiselle ja kiivetessä käsivoimin ylös. Liian pitkään paikalla seisoessaan Mowgli pitkästyy vakuuttavan näköisesti: banaani nenän päälle ja taiteilemaan.

Hahmot ovat esikuviensa näköisiä, mitäpä muutakaan. Shere Khanin tunnistaa varmasti, samoin Kaan hypnotisoivine silmineen, sen sijaan muiden kuin Mowglin animoidut liikkeet eivät ole yhtä vakuuttavia: apinat osaavat vain raapia päätään, hypellä ja heittää pähkinöitä, Shere Khan ei kävele, ainoastaan seisoo ja kynsii. Apinakuningas Louie



Kuvassa vasemmalla ovat asevaihtoehdot. Aseet ovat käytössä valinnan mukaan yksi kerrallaan, kunhan ne on kerännyt kultakin tasolta erikseen. Ajan kulu näkyy tiimalasissa ja kentässä vielä olevat kerättävät jalokivet ruudun oikeassa yläkulmassa.



Jopa yöllä rajumyrskyn riehuessa näkyy viidakossa herkullisen näköinen banaaniterttu: kerättyäsi sen saat tuplabanaaniaseen. Kannattaa kerätä mukaan!



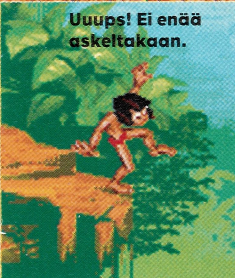




Viidakossa on monta tapaa liikkua.






Uuups! Ei enää askeltakaan.


Lippua heiluttava norsu antaa jatkopaikan.


Hypi, kunnes rapu räjähtää savupilveksi.

esiintyy vain rauniotason loppuhirviönä hypellen paikallaan ja syöksien tappavia ammuksia.

Valitettavasti peliä ei voi tallentaa. Alkukenttien, jotka ovat kyllä helppoja, mutta joissa helposti tekee kohtalokkaan virheen, junnaaminen yhä uudestaan ja uudestaan tylsistyttää. Mowgli ei onneksi kuitenkaan kuole heti ensimmäisestä osumasta, vaan menettää energiaansa vähitellen, lisäenergiaa saa punaisista sydämistä. Äkkikuolema tulee kuitenkin, jos tippuu rotkoon tai veteen: viidakon kasvatti ei jostain syystä osaa uida.

Äänitehosteet ovat melko mitäänsanomattomia: dong tai ping, kuoli tai sai pisteitä. Musiikin otti mielellään pois päältä, ainakin pelatessaan kymmenettä kertaa peliä alusta alkaen.

Liekö Virgin saanut palautetta Lion Kingin liiallisesta vaikeudesta ja tehnyt Jungle Bookista vähän liiankin helpon? Ainakin huomattavasti helpompi Mowglia on viidakon läpi ohjastaa kuin Simbaa.

Kaiken kaikkiaan Jungle Bookista jäi ihan kiva maku suuhun, pisteitä pudottavat liian lyhyet kentät ja tallennusmahdollisuuden puuttuminen. Kauniit taustat, hauskat ja osittain hyvin animoidut hahmot ansaitsevat kyllä sinänsä huippupisteet.

Sari Alho

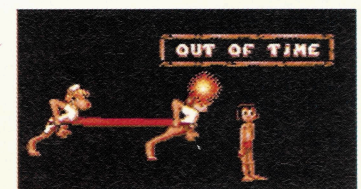

Tulita kuin viimeistä päivää heti kun ovi avautuu!

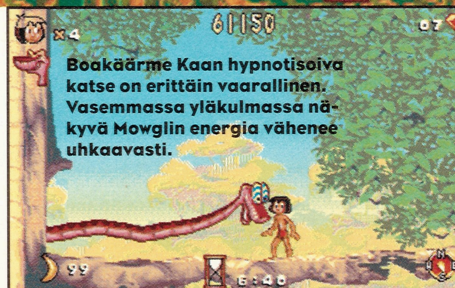


Kiltti Bagheera herää unestaan ja lennättää seuraavaan kenttään, kun olet löytänyt tarpeeksi jalokiviä.








Boakäärme Kaan hypnotisoiva katse on erittäin vaarallinen. Vasemmassa yläkulmassa näkyvä Mowglin energia vähenee uhkaavasti.


Kynsivä tiikeri Shere Khan on paha vastustaja.

Hyvää

- Kauniit animoinnit.
- Helpot kontrollit.
- Hyvä pelattavuus.

Huonoa

- Liian helppo.
- Liian lyhyt.
- Ei tallennusmahdollisuutta.

Tuttuakin tutumpi.

Tasohyppely

79

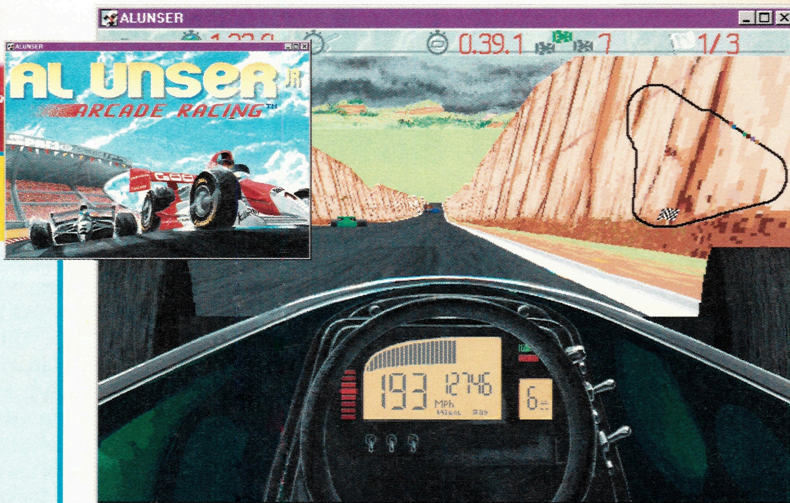


Louie-serkku yrittää estää Mowglia pääsemästä pois sortuvista raunioista.



Pikku-Alpon romuralli





Al Unser Jr. Arcade Racing

Mindscape
PC CD-ROM Windows 95
Minimi: 486DX2, 8 Mt RAM, CD-ROM 300 kt/s, hiiri, Windows 95
Äänituki: Windows 95 -yhteensopivat äänikortit
Näyttö: SVGA 640 x 480
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: 13 Mt
Testattu: 486DX4/100, 16 Mt RAM, Diamond Stealth 64 DRAM VLB, SB 16, CH Flightstick Pro, Gravis Gamepad, CD-ROM 300 kt/s

Mindscapen liian pitkänimінen autopeli saa ansiotonta kunniaa olemalla ensimmäinen testaamamme Windows 95 -peli. Al Unser Jr. puolestaan on yksi kaikkien aikojen menestyksekkäimmistä Indy Car -kuskeista, jonka nimen voimin on lähdetty ottamaan siivua simppeleiden autopelien suosiosta.

Windows 95:ttä on mainostettu tietokonepelaamisen mullistajaksi: ei enää muistinhallinnan, äänikorttien asetusten ja lukuisten muiden PC-tekniikan rajoitusten kanssa pelleilyä, pelit osaavat hoitaa itse kaiken mahdollisen. Ne jopa nopeutuvat ja näyttävät paremmilta, kunhan vain Win95:ttä käytetään hyväksi.

Ja niin siinä kävi. Melkein heti rompun asemaan tuikkaamisen jälkeen ruutuun pälähti Al Unser Juniorin pärstävärkki ilman sen kummempia käynnistyksiä ja peli kysyi, haluanko mahdollisesti asentaa sen. Homma sujui turhankin automaattisesti, sillä missään välissä ei kysytty edes mihin haluaisin pelin asentaa. Äänikorttia ei tarvinnut konfiguroida lainkaan, ainoastaan peliohjain vaati kalibrointia.

Unser on täysin vakio ajopeli. Ei varikkoa, ei turhaa realisimia, pääasia on helppo ajettavuus. Ajamaan pääsee yksittäisiä kisoja, jolloin kolikkopelien tapaan on vain rajoitetusti aikaa ajaa kisa läpi. Radalla on muutama tarkistuspiste, jotka ohittamalla peliaika lisääntyy. Ajan loppuminen lopettaa kilpailun välittömästi.

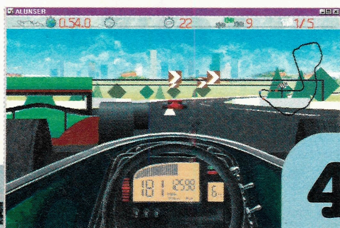
Pelin ydin on kaikkien viidentoista Indy-radan ajaminen kiertueena. Neljälle ensimmäisenä maaliin tulleelle jaetaan pisteitä, jotka kerääntyvät kisasta toiseen. Aika-ajoja ei ole, vaan lähtöjärjestys määräytyy kisaa edeltävän kokonaistilanteen mukaan. Pelitilanteen voi onneksi tallentaa kisojen välillä, joten koko rupeamaa ei tarvitse kaahata läpi yhtenä istuntona. Tyhmänä rajoituksena tallenteita voi olla vain yksi.

Kaikkia viittätoista rataa voi harjoitella rauhassa. Syytä onkin, sillä ajotuntuma on aivan kateissa. Auto liukuu kuin jäällä ja heittäytyy luisuun ilman mitään varoitusta. Edes pieni ääniefekti renkaista olisi ollut enemmän kuin paikallaan.

Autot ovat täysin immuuneja kolaroinnille. Onneksi, sillä muut ajajat käyttäytyvät sattumanvaraisesti, eivätkä osoita erityistä älykkyyttä ajolinjojen valinnassa.

Kisojen alussa voi valita auton, mutta auton väri on ainoa asia joka muuttuu. Vaikeusasteita on kolme, mutta ne vaikuttavat vain maksiminopeuksiin ja sivuluisun herkkyyteen. Vaihteet voi valita manuaalisiksi tai automaattisiksi. Ohjaamossa apuvälineinä ovat kierros- sekä nopeusmittari, kierrosaika ja pelaajan sijoitus kilpailussa. Näiden lisäksi ruudulta voi katsoa radan karttaa tai tutkaa, josta näkee lähellä olevien autojen sijainnin. Peilejä autoissa ei ole.





Yksinkertaisen pelattavuuden voi osittain antaa anteeksi jos peli on kaunis. Radat ja maisemat ovatkin harvinaisen komeita, tosin kovin suurta vaihtelua ratojen välillä ei ole. Korkeuserot ovat varsin loivia ja ratojen leveys vaihtelee pääsuoralla, mutkissa, tunneleissa ja silloilla ajettaessa. Maisemat ja radanvarret ovat upeaa katseltavaa, jos koneessa riittää potkua kaikkien yksityiskohtien näyttämiseen.

Testikoneessa paras mahdollinen grafiikka aiheutti sen, että tilanteiden nopeutuessa tuntui kuin animaatiosta jätettäisiin osa välistä pois, jolloin ulosajot tulevat entistä pahempina yllätyksinä. Vaatimattomilla asetuksilla turhat pinnoitteet ja radanvarsien herkut jäävät minimiin, mutta ajotuntuma paranee.

Autot ovat kauniisti sanottuna koomista katseltavaa. Kuvakulmaa ei voi vaihtaa, vaan ajoa seurataan tiukasti vain ohjaamon sisältä. Mitään siinä ei tosin menetä, koska muut autot ovat rumia radan pinnalla leijuvia lättänöitä, joissa ei yksityiskohdilla tai animaatioilla pröystäillä, ja autot on maalattu räikeästi neonväreillä ilman turhia pintakuvioita.

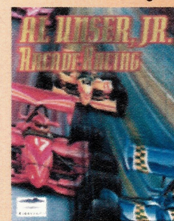
Äänet ovat mitäänsanomatonta moottorin surinaa ja kolahduksia laitaa tai autoja vastaan. Musiikki tulee suoraan CD:ltä ja on aivan mukavaa aiheeseen sopivaa renkutusta.

Kahden tai useamman pelaajan välinen kisailu olisi voinut pelastaa paljon, mutta ainakaan tätä versiota ei voi pelata kuin yksin. Pelin mukana tosin tulee lappunen, jolla voi varata itselleen ilmaisen myöhemmin julkaistavan päivityksen, joka mahdollistaa pelaamisen lähiverkossa.

Al Unser Jr. Arcade Racing jää pahaan välikäteen. Haastavuutta ja realismia arvostavat ovat varmasti löytäneet Indy Car Racingin ja Nascar Racingin. Konsoliikäiset saattavat tästä jotain saada irti, mutta toisaalta tuoreet Super Karts ja Hi-Octane tarjoavat kertaluokkaa enemmän pelattavuutta.

Mindscapella taisi olla kiire saada mikä tahansa peli ulos sopivasti samaan aikaan Windows 95:n kanssa.

Kaj Laaksonen



Hyvää
- Hienot maisemat ja radanvarret.
- Helppo asentaa.

Huonoa
- Ajotuntuma kateissa.
- Autot eivät vaurioidu.
- Liian yksinkertainen.
- Ei kahden tai useamman pelaajan mahdollisuutta.
- Kuvakulmien puute.

Unohtamisen arvoinen kaahaus.

Autopeli

52





Ikkunan kautta Ultimaan

Exile – Escape From The Pit

Spiderweb Software
PC
Versio: 1.0
Minimi: SVGA, Windows
Ohjaus: H
Kiintolevy: 5 Mt
Rekisteröinti: $25
Pelit-BBS: EXILE102.ZIP, 640 kt
Testattu: 486DX4 100 MHz, 4 Mt, SVGA



Sharewarena julkaistavia Ultima-klooneja tuntuu ilmestyvän kuin sieniä sateella. Exile on hieman epätyypillisesti yksinomaan Windowsin alla pyörivä sovitus, jossa erittäin omaperäisesti aloittelevien seikkalijanräpäleiden olisi tarkoitus nousta kultaan ja kunniaan.

Miekka ja risti...

Seikkailijaryhmän alkuasetelma ei ole kovin kehuttava, sillä porukka on juuri paiskattu joistain pikkurötöksistä syytettynä Exilen maailmaan, joka on itse asiassa jättiläismäisen kuopan pohjalla sijaitseva luolasto. Maastoa sävyttävät stalagmiitit ja sienet, mutta löytyypä sen keskeltä kokonaisia linnakkeita ja kaupunkejakin.

Ryhmälle lyödään kouraan hammastikkuaseet ja paperihaarniskat, hieman ruokaa ja sata kultarahaa. Niillä olisi sitten tarkoitus lähteä maailmaa valloittamaan. Alkuasetelma on tuttuakin tutumpi, mutta mahdollisesti juuri lisäkliseiden välttämiseksi peliin ei ole suunniteltu mitään selkeämpää juonta, vaan erilaisia pikkuseikkailuja löytyy sieltä täältä. Tehtävät vaihtelevat rosvojoukon eliminoimisesta kokonaisten kaupunkien pelastamiseen, ja nimen mukaisesti koko kuoppamaailmasta pakenemiseen. Rakenne tuo lähinnä mieleen Nahlakhin.

Ryhmänsä voi joko luoda itse tai käyttää valmiita hahmoja. Hahmoilla on parisenkymmentä ominaisuutta, joihin sirotellaan alussa kaksikymmentä pistettä. Kyvyt ovat hyvin perinteisiä: muutama eri aselaji, taikomista, lukkojen tiirikointia ja sen sellaista.

Windowsin tapaan peliä ohjataan tietenkin hiirellä. Muutamat käskyt näkyvät ruudun alareunassa ikoneina, ja hahmojen tietoja saa selattua Ultima-tyylisesti ruudun oikeassa reunassa olevasta laatikosta, josta hoidetaan myös tavaranhallinta. Kontrollitkin ovat sen verran tutut, ettei opetteluun tuhraudu aikaa. Windowsin etuihin kuuluvat helposti esille kaivettavat helpit – muuta manuaalia peliin ei olekaan.

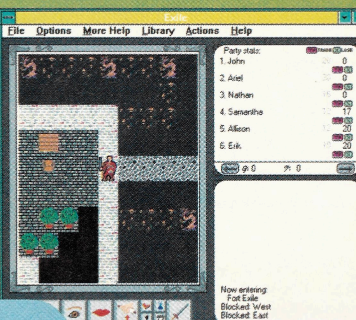
...ja sanan säilä

Ultima/Nahlakh-tyylisesti pelissä on pääkartta, jolla liikutaan kaupunkien välillä ja jolta siirrytään pienempään mittakaavaan sivilisaation pariin tultaessa. Kylissä ja kaupungeissa tarjolla ovat tavalliset peruspalvelut, eli ase- ja haarniskakaupat, majatalot ynnä muut. Kaupunkilaisten kanssa voi keskustella, eli avainsanoja valitsemalla kustakin henkilöstä saa lisää tietoa. Avainsanoja ei kuitenkaan ole puheessa merkitty, vaan ne joutuu ärsyttävästi arvailemaan – aitoa wanhojen Ultimoiden tyyliä. Nimen ja ammatin tunnistaa jokainen, joskin hieman hullunkurisesti jokaisessa kaupungissa kaikilla vartijoilla on sama nimi.

Taisteluun joudutaan, kun ryhmä törmää pääkartalla samoileviin hirviölaumoihin. Taistelu on toteutettu mitä perinteikkäimmällä tavalla, eli vastustajaa mutaistaan kävelemällä sitä päin. Jousia ja loitsuja käytettäessä kohde valitaan kursorilla. Loitsuista löytyy tuttuja valoloitsuja, tulipalloja sun muita, papeilta tietysti siunauksia ja parannusta. Kullakin maagilla on tietty määrä loitsupisteitä, jotka vaikuttavat noitumisen määrään.

Tapetuilta hirviöiltä ei saa tavaroita mukaan, vaan romuja tuntuu löytyvän jokseenkin satunnaisesti. Kaikkia tavaroita ei edes saa tunnistettua suoraan, vaan tarvitaan erillistä tavarantunnistustaitoa – ellei sitten halua tunnistuttaa rojujaan kaupungissa maksua vastaan.

Sankarit eivät luonnollisestikaan elä pelkällä pyhällä hengellä, eli ruokaa tarvitaan. Hahmot tuntuvat olevan melkoisia syöpöjä, sillä muonaa uppoaa ryhmään aikamoisella tahdilla. Alussa rahaa ei liiaksi ole, joten hommiin on ryhdyttävä nopeasti. Helpeissä on onneksi pieniä vinkkejä alkuunpääsyä ajatellen, joten tekemisen puute ei ihan heti yllätä.



Those were the days, my friend

Kuten yllämainitusta jo voi päätellä, voi Exilea parhaiten kuvailla sanalla perinteinen. Koko peli on sekä ideansa että toteutuksensa puolesta tuttua Ultima-kaavaa noudattava, mikä on jossain määrin kaksiteräinen miekka: Toisaalta peliin pääsee nopeasti sisään, ja voi keskittyä alusta alkaen itse seikkailemiseen jatkuvan helppien selailun ja kontrollien opettelemisen sijaan, toisaalta peli on turvallisen tavanomainen, eli mitään omaperäistä Exileltä on turha odottaa.

Tiiligrafiikkaroolipelejä satunnaisesti pelailevalle Exile on varmasti mukava kokemus, mutta paatuneimmat lajityypin ystävät saattavat pitää sitä tylsänä täydellisen omaleimaisuuden puutteen vuoksi. Ne, jotka odottavat jotain muuta kuin lajinsa perustyyppiä, tuskin jaksavat pelille lämmetä.

Mikko Alapuro

Hyvää

- Siisti ja asiallinen ulkoasu.
- Jouheva ja toimiva ohjaus.
- Nopeasti opittava.

Huonoa

- Samanlainen kuin kaikki muutkin Ultima-kloonit – ei mitään omaa.
- Ei äänitukea.

Tiiligrafiikkaroolipeli tavanomaisimmasta päästä – moitteettomasti toteutettu, mutta valitettavan mielikuvitukseton. Muutamat omat ideat olisivat nostaneet pisteitä tuntuvasti.

Roolipeli

82



Igor: Objective Uikokahonia

Pendulo Studios/Optik Software
PC
Versio: 03.08.95
Minimi: 286, VGA
Äänituki: Sound Blaster (Pro, Pro2, 16), Adlib
Kiintolevy: 4,7 Mt
Rekisteröinti: $24,99
Pelit-BBS: IGORDEMO.ZIP, yhteensä 2 Mt
Testattu: Pentium 90, Stealth 64 PCI, 16 Mt, SB 16

Lone Eagle: Columbian Encounter

Bill Bledsoe DVM
PC
Versio: 2.1 (27.06.95)
Minimi: 386/16, 128 kt EMS-ääniin, VGA
Äänituki: Sound Blaster
Kiintolevy: 6,5 Mt
Rekisteröinti: $24,95
Pelit-BBS: LONES21.ZIP, yhteensä 2,4 Mt
Testattu: Pentium 90, Stealth 64 PCI, 16 Mt, SB 16

Teen Agent

Union Logic/Metropolis Software
PC
Versio: 06.04.95
Minimi: 286, VGA
Äänituki: Sound Blaster (Pro), GUS, Adlib, Covox
Kiintolevy: 5 Mt
Rekisteröinti: $29,95
Pelit-BBS: TACENT01-03.ZIP, yhteensä 1,5 Mt
Testattu: Pentium 90, Stealth 64 PCI, 16 Mt, SB 16

Blackstar: Agent of Justice

Thomas Vittaco/Worwyk Software
PC
Versio: 29.05.95
Minimi: 286, VGA
Äänituki: Sound Blaster
Kiintolevy: 2 Mt
Rekisteröinti: $17
Pelit-BBS: BLAKSTAR.ZIP, yhteensä 631 kt
Testattu: Pentium 90, Stealth 64 PCI, 16 Mt, SB 16

Plague of the Moon

Gabe Macchia/Rebelsoft
PC
Versio: 12.11.94
Minimi: 286, VGA, hiiri
Äänituki: Sound Blaster
Kiintolevy: 2 Mt
Rekisteröinti: $15
Pelit-BBS: PLAGUE01-PLAGUE02.ZIP, yhteensä 1,1 Mt
Testattu: Pentium 90, Stealth 64 PCI, 16 Mt, SB 16

Halvalla seikkailemaan

Sharewarena ilmestyvistä seikkailupeleistä parhaat vetävät vertoja kaupallisille saavutuksille. Seikkailut vaativat suhteellisen paljon grafiikan taitajalta, eikä voikaan kuin ihmetellä muutamaa yhden miehen projektia viitseliäisyydestä. Otimme testipenkkiin viisi SW-seikkailua sieltä parhaasta päästä.

Sharewaren idea on levittää peliä vapaasti esimerkiksi purkeissa, mutta olettaa, että pelistä pitävä pelaaja maksaa yleensä pienehkön summan pelintekijälle. Summalla saa esimerkiksi tulevat uudet päivitykset tai ohjekirjan ilmaiseksi.

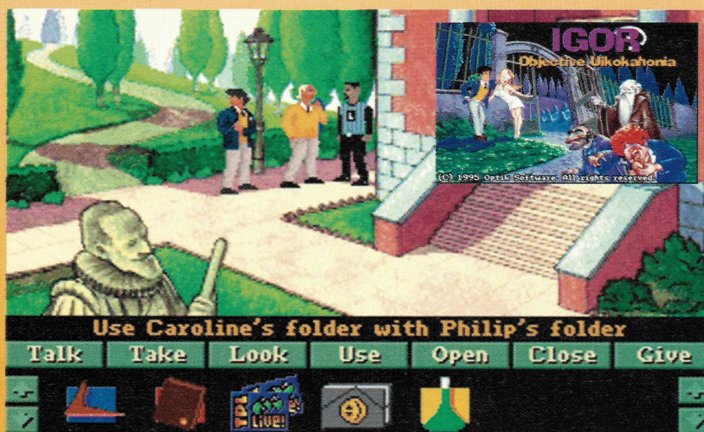
Päivää, olen agentti, teiniagentti

Teen Agent ei ole ihan uusi peli, mutta sen laatu ei ole kärsinyt tippaakaan. Peli kertoo siitä, kuinka pankeista on alkanut kadota mysteerisesti kultaa aivan vartijoiden silmien edestä. Salainen palvelu saa homman tutkittavakseen, mutta ei löydä syyllistä. Niinpä palvelun pomo käyttää oikeaoppista X-Files-menetelmää, ja palkkaa ennustajan osoittamaan itselleen miehen, joka pystyy ratkaisemaan jutun. Valinta osuu teinipoikaan, joka koulutetaan agentiksi ja lähetetään ottamaan kultavaras kiinni.

Peli on vahvasti lucasartsmainen, joskin systeemi on reilusti yksinkertaisempi. Oikealla hiiren napilla suoritetaan toiminnot ja vasemmalla katsotaan. Inventaario on ruudun vasemmassa ylänurkassa. Systeemi on mukavan helppokäyttöinen, vaikkakin ehkä turhan simppeli.

Ulkonäöltään Teen Agent on kuin pari vuotta vanha Lucas-peli. Taustat ovat kauniisti piirrettyjä, mutta väriä olisi saatu käyttää hieman runsaammin. Kuten usein SW-peleissä, äänet ovat pelin huonoin linkki. Musiikki on silti kuunneltavaa ja tehosteitakin on riittävästi.

Ongelmia pelissä riittää, ja niiden taso on sopiva. Kokonaisuutena Teen Agent on nautittava, ja peittoaa helposti monet kaupalliset seikkailut.



Igorin pyhä tehtävä päästä käsiksi unelmiensa naiseen suorastaan huokuu lucasmaista tyyliä.

Igor, se elää!

Joukon toinen Lucas-vaikutuksen alla syntynyt peli on Igor. Ja älkää kysykö, mitä se uikokahonia tarkoittaa...

Igor on lukiolaispoika, joka unelmoi samassa koulussa opiskelevasta Laura-neitosesta. Laura on lähdössä luokkansa kanssa jännittävälle biologianmatkalle (hoh!) kaukaiselle saarelle, ja Igorin pitää tietysti päästä jotenkin mukaan. Valitettavasti Lauraa vikittelevä luokan hurmuri ei tee hommaa helpoksi, mutta miehen on tehtävä, mitä miehen on tehtävä.

Alusta lähtien on selvää, että Igor on täysin kaupallista tasoa oleva peli. Itse asiassa Igorin pelaaminen tuo vahvasti mieleen Indy 4:n, niin huolella peli on tehty. Systeemi onkin lähes identtinen, eli sekä toimintaikonit että inventaario ovat helposti käsillä ruudun alalaidassa. Oikealla hiiren napin painalluksella peli jopa valitsee sopivan toiminnon.

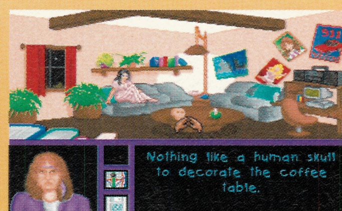
Grafiikka on todella kaunista, hahmoanimaatiot tuovat paikoitellen mieleen Kyrandia 2:n sulavuuden. Ruudun vieritys on sujuvaa, ja aina välillä täytyy nipistää itseään muistaakseen, ettei pelaa jotain LucasArtsin kätköistä löytynyttä uutuutta. Jopa äänipuoli on toimiva, ja dialogi jaksaa herättää pari naurua.

Igor on ehdottomasti rekisteröinnin arvoinen seikkailu.

Suuren desperado-ohjelmoijan seikkailut, osa 1

Jos luulit, että Sierran The Last Dynastyn juoni oli typerä, olit väärässä. Lone Eagle vetää pinnat kotiin huonoimmalla koskaan kuulemallani juonella.

Sankari on toinen Floridan au-



Blackstar on niin täynnä itseään, että on ängennyt naamansa jokaiseen ruutuun.





Eikös koulutuksen pitänyt olla kivaa? Teiniagentti Mark pohtii ulospääsyä ensimmäisestä kokeestaan.



Jos unohtaa hetkeksi karun grafiikan ja naurettavan juonen, voi Lone Eaglesta jopa ajoittain nauttia. Trust me.



Alucarda etsii kostoa suttuisissa, mutta kuitenkin toimivissa keskiaikaisissa maisemissa.

ringossa työskentelevästä ohjelmoijakaksikosta, jonka kaveri lähtee purrellaan yksin lomailemaan Karibianmerelle. Pian sankari kuulee toverinsa joutuneen piraattien uhriksi ja lähtee (myös yksin) tutkimaan asiaa omalla purrellaan. Perillä sankari joutuu kalastelemaan henkensä pitimiksi etsiessään kadonnutta toveriaan.

Onneksi peli ei paljastu juonensa veroiseksi. Vanhahtavan vähävärisen ulkokuoren alta paljastui peli, josta yllätykseksenі lähes pidin. Vaikka seikkailun ohjailu sujuu heikosti Sierralta kopioidulla systeemillä, jossa oikealla hiiren napilla valitaan haluttu toiminto, vetosi peli jollain perverssillä tavalla. Ehkäpä veneilyn ja maassa loikkimisen sekoitus on jotenkin pikanttia.

Useimpien SW-seuralaistensa tavoin Lone Eaglen äänet ovat heikoissa kantimissa, ja musiikin sammuttaa mieluiten pois hermoja kiusaamasta. Lone Eagle on kuitenkin kokeilemisen arvoinen peli, joka aiheuttaa nostalgisia hetkiä.

Kiveäkin kovempi (luulosairaus)

Testosteronia pursuavaa machoidentiteettiä kaipaaville löytyy nyt oma seikkailu. Blackstar on suurkaupungin betoniviidakossa asuva intiaaninsukuinen oikeustaistelija, joka on ainakin omasta (ja pelin tekijöiden) mielestä NIIN kova jätkä, ettei toista löydy. Kaupungissa on tapahtunut taas kamalia, ja sankarin tehtävä on ottaa selvää asioista.

Blackstarissa olisi ainesta kiinnostavalle pelille, mutta juoni on ällöttävän ylikirjoitettu. Joka paikkaa kuvaillaan liian mahtipontisesti, ja sankarin maanpäällistä elämää tunnutaan pitävän lähinnä matkana helvetissä. Liekkien kuumuus onkin tunnettavissa tässä seikkailussa, joka on muista seuralaisistaan poiketen kuvattu sankarin silmin.

Kankea hiirivetoinen käyttöliittymä tekee pelaamisesta ajoittain tuskallista. Inventaario ja toiminnot ovat kyllä helposti käsillä, mutta jatkuva tekstin poishakkaaminen hiiren oikeaa nappia nuijimalla alkaa nopeasti häiritä. Paljon ei asiaa auta pelin karu taide, joka on vähävärista ja suttuista. Musiikki on ryhmän kamalinta uikutusta.

Kokemuksena Blackstar on kuin väsyttävä 400 metrin juoksu: lujaa haluttaisi mennä, mutta kun joka paikkaan sattuu niin s*nasti.

Kirottuja olkoot noitien polttajat

Viisikon ylivoimaisesti hämärin tekele on Gabe Macchian Plague of the Moon. Pelissä palataan synkimpään keskiaikaan noitavainojen aikaan, jolloin pienen kaupungin lähellä asuva noita Margaret poltetaan roviolla. Nainen kuitenkin kiroaa roihun keskeltä polttajansa, ja ilmestyy ennen kuolemaansa tyttärelleen, Alucardalle (mikäs se onkaan takaperin...).

Hieman yllättävästi pelaaja astuu Alucardan sandaaleihin tehtävänään kostaa äitinsä tappajille. Vaihteeksi jotain uutta näkökulmaa asiaan pelkän hyvän puolustamisen sijasta, sanon minä.

Käyttiksessään Plague luottaa enemmän Sierran esimerkkiin, eli toimintaikonia voi vaihdella hiiren oikealla napilla. Sankaritar seikkailee hieman groteskissa maailmassa etsien taika-aineksia, sillä pelissä pääsee myös taikomaan – onhan Alucarda sentään noita itsekin. Seikkailua katkovat välillä vahvasti Elvira-tyyliset tappelukohtaukset, jossa hiiren ahkeralla nuijimisella yleensä selviää voittajana, taistelutaikojakin voi tietysti käyttää.

Ulkoisesti Plague on ruman tyylikäs: taide on suttuista, mutta aiheeseen sopivaa. Musiikkia jaksaa kuunnella ilman suurempia kouristuksia. Plague of the Moon pistää esiin joukosta omintakeisuudellaan.

Tapio Salminen

Teen Agent

Toimiva seikkailu, jota pelaa ilokseen.

80

Igor: Objective Uikokahonia

Vahvasti Lucasin seikkailut mieleen tuova, erittäin onnistunut peli. Useimpia kaupallisia kilpailijoitaan parempi.

89

Lone Eagle: Columbian Encounter

Vanhahtavan oloinen, mutta silti yllättävän viehättävä. Naurettavampaa juonta en ole usein nähnyt.

70

Blackstar: Agent of Justice

Liian macho omaksi edukseen. Pahasti ylikirjoitettu tarina ja kankea käyttis.

60

Plague of the Moon

Virkistävän erilainen seikkailu, jossa on sopivan groteski kierre.

78

Read My Lisp

●● Vertahyytävän kirkaisun leikatessa ilmaa Nick Vrenna vaistomaisesti kääntyy ympäri ja painaa liipasinta. Hulvaton liekkimeri peittää kohti rynnivät muurahaiset, mutta niitä tulee lisää ja lisää ja lisää....

Abuse

Crack Dot Com
PC, PC CD-ROM
Versio: Engine 1.00
Minimi: 386/4 Mt Himem
Äänituki: Sound Blaster (Pro), Ensoniq Soundscape, Microsoft Sound System, PAS 16, GUS (MAX), ESS AudioDrive, Aria Chipset, Roland-RAP-10, AdLib Gold
Ohjaus: H + N
Kiintolevy: 6,6 Mt
Moninpeli: IPX-TCIP tulossa
Rekisteröinti: $44,95
Pelit-BBS: ABUS101A—ABUS101C.ZIP, yhteensä 2,5 Mt + SPAINT.ZIP 380 kt
Testattu: 486/66/8 Mt, SB-16 ja 486/33/4 Mt, SB-16

Hyvistä toimintapeleistä ei PC:ssä ole runsaudenpulaa, ja vielä vähemmän sellaisista, jotka on käännetty Linux-versiosta. Vaan nytpä sellainen on, ja nimi on Abuse, vaikka Predator vs. Aliens olisi huomattavasti osuvampi. Varsinkin kun Abuse on muutenkin aika Dark Horse.

Maksimoitua kaupallisuutta

Abuse on läpeensä kaupallisesti suunniteltu, Doomin opetuksia soveltaen. Siitä levitetään shareware-versiota, se näyttää upealta, kuulostaa järeältä, pelattavuus on huippuluokkaa ja laajennettavuudessa se päihittää itse Doomin. Tuttua on myös monen pelaajan tuen tuleminen seuraavassa päivityksessä... Vain väkivalta-asteikolla Abuse ei yllä Doomin tasolle.

Kaksiulotteisen tasohyppelyammuskelun mahdollisuudet ovat vähän rajatut, mutta Abusen voi häpeilemättä sijoittaa samaan lauseeseen Doomin kanssa, sen verran rankka pläjäys se on.

Jatkuvaan Doomin hokemiseen on hyvä syy: toinen Crack Dot Comin perustajista on Dave Taylor, töissä id Softwarella, ja Abuse-äänifektit tehnyt Bobby Prince teki äänet myös Doomiin. Sitäpaitsi muut idiläiset ovat taustatiedoista päätellen olleet ainakin pelitestaajina.

Murkut matalaksi

Juoni on niin yllätyksellinen kuin kuvitella voi: muurahaiset ovat vallanneet maailman. Nämä muurahaiset eivät kuitenkaan ole monijalkaisia havunneulasen raahaajia, vaan näyttävät Gigerin luomalta Alienilta enemmän kuin se itse. Ainoa ero on se, että nämä alienit on varustettu pyssyllä.

Yhdistynyt Vastarintaliike keksii muurahaisten ainoan heikon kohdan: ne eivät ole tietystikään varautuneet yhden miehen hyökkäykseen.

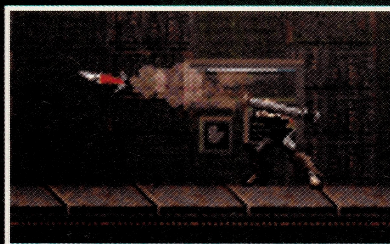
Ja tämä mies on Nick Vrenna. Häneltä pyyhitään identiteetti, muutetaan Predatorin ja Roboco-

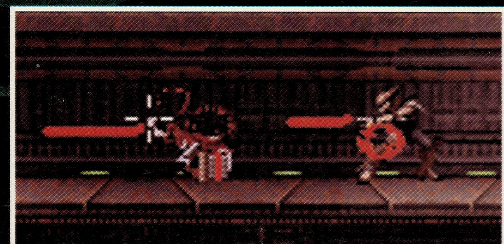

Eräänlainen piilokuva: missä sankarimme luuraa?

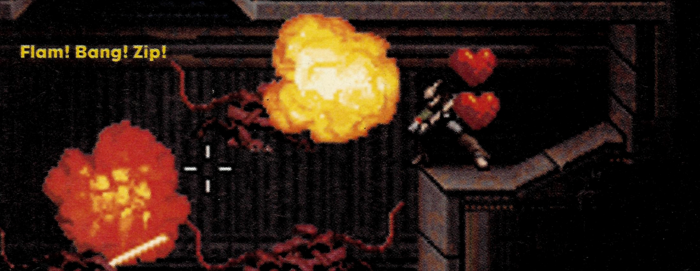


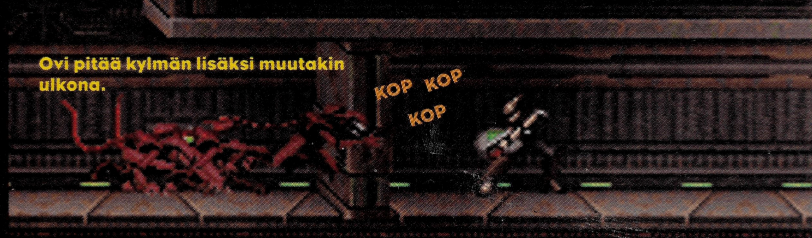
Tasoeditori tulee heti mukana.








Flam! Bang! Zip!



Ovi pitää kylmän lisäksi muutakin ulkona.



pin välimuodoksi, lyödään pyssykkä käteen ja päästetään irti.

Abuse on vähän kuin Doomin tasohyppelyversio: sankari juoksee ahtaissa ja pimeissä käytävissä, ja osapuilleen koko ajan kimppuun syöksyy hirviöitä. Lisäksi painellaan nappeja, käytetään hissejä, yritetään olla kuolematta ansoissa ja etsitään salahuoneita. Normaalista tasohyppelyammuskelusta Abusen erottaa paitsi se, että sankarin ylä- ja alavartaloa ohjataan erikseen, myös se, että ampuminen eli siis tähtääminen sujuu hiiren kursorilla. Psygnosiksen Amiga-peliä Walker pelanneet tietävät mistä on kysymys.

Abusen shareware-version aseet kuuluvat sarjaan not bad. Laserkivääri on perusase, jolla voi ampua vaikka panokset ovat loppu. Ballistisesti ampuva kranaattikivääri on painonsa arvoinen kultaa, kun muurahaisia on vähänkin enemmän, ja suurempien laumojen putsaamiseen sopii liekinheitin kuin nappi otsaan. Pinon viimeisenä on maaliin hakeutuvia ohjuksia ampuva sinko.

Rekisteröidyssä versiossa tulee vielä Kuoleman frisbee (suoraan Pretador II:sta, Nickin ulkonäkö ei siis liene sattuma), lasermiekka ja plasmakivääri. Kaiken kaikkiaan on suorastaan outoa, kuinka Abusessa ovat ne aseet, joita Doomiin on aina toivottu...

Oli synkkä ja myrskyinen peli...

Grafiikka on varsin tehokasta. Synkänupeiden taustojen hienot valoefektit jäävät toiseksi, kun todella, todella pehmeästi animoitu Nick liikkuu ja sihtailee aseellaan. Eikä kissamaisten muurahaistenkaan tarvitse hävetä, kyllä niiden loikkimista kelpaa katsella. Loputkin graafiset efektit ovat näyttäviä.

Musiikki ei taustalla raikaa, mutta erinomaiset ääniefektit onnistuvat lähes korvaamaan puutteen. Äänet ovat kautta linjan rotevat, ja esimerkiksi kimppuun loikkaavien muurahaisten kirkaisu sävähdyttää ihan oikeasti, ja omalta osaltaan luo peliin lisää doomahtavaa tunnelmaa (mikä on tasohyppelyltä aika hemmetin hyvä saavutus).

Hetken harjoittelun jälkeen sankarin ohjaaminen kursorinäppäimillä ja ammuskelu hiirellä sujuu kuin toinen luonto, ja plussaa rapisee siitäkin, että pelin saa tallennettua tarpeeksi usein. Mitään en vihaa niin paljon kuin samojen paikkojen toistuvaa sahaamista.

Peli uusiksi

Abuse on siis erinomainen toimintapeli, mutta siinä on vasta puolet totuutta: Abuse ei ole itse asiassa peli, Abuse on pelintekoengine, jossa kaiken saa tehtyä uusiksi, jos haluaa.

Äänet on helppo korvata, koska ne ovat täysin normaaleja *.WAV-tiedostoja, ja vaihto sujuu vähän SOUNDS.LSP-tiedostoa editoimalla. Grafiikan muuttaminen onnistuu Abusen pääohjelmoijan Jonathan Clarkin tekemällä Satan Paintilla, joka on kyllä hieman vaikeakäyttöinen. Rekisteröidyn version mukana tulee Satan Paint ilmaiseksi, muuten sen joutuu metsästämään Netistä. Tai Pelit-BBS:stä.

Tasoeditori on rakennettu peliin valmiiksi. Editorista peliin ja takaisin hypitään salamannopeasti TAB-näppäimellä, joten tason virittely on varsin helpoa ja nopeaa. Editori tosin aika outo ja sillä on tosi helppo tehdä koko illan työn tuhoavia virheitä, mutta pelikin on vasta betaversio. 0.33-versiossa on muuten bugi, jonka ansiosta et voi tallentaa tasojasi. Sen saa korjattua poistamalla STARTUP.LSP:stä rivin (setq keep-backup T).

Ja nyt lysti vasta alkaa. Abuse sisältää sisäänrakennetun Lisp-tulkin, ja peliin voi lisätä koodia, määritellä kaiken uusiksi ja saman tien sitten luoda uuden pelin uusine grafiikkoineen ja ääineen. Peli on luonnollisesti samantien yhteensopiva esimeriksi Linux- ja X-Windows-Abusejen kanssa. Ja päinvastoin.

Mikäli hidas järkeni on oikein käsittänyt, Abuse on tehty näin: jokaiselle esineelle on kirjoitettu oma koodinpätkänsä, joka sisältää sen animointitiedot, käyttäytymisen Abuse-ympäristössä ja tekoälyn. Varsinainen pääohjelma ei sitten tee muuta kuin lataa nämä irtomoduulit (ABUSE.LSP ei ole kuin muutama kymmenen riviä koodia) ja voila! Peli pyörii.

Lisp on tunnettu tekoälysovelluksiin tarkoitettu kieli. Jos on koulussa nukkunut niillä tunneilla kun Common Lispiä opetettiin, hyvä esitys aiheesta löytyy osoitteesta www.superlec.fr/docs/cltl/clt12.html

Väärinkäyttöä verkoissa

Hyvin pian varsinaisen julkaisun jälkeen Abuse tulee tukemaan IPX- ja TCPIP-protokollaisia verkkopeliä, eli suomeksi sanottuna sitä pelataan toimistoissa ja Internetissä. Suunnitelmissa on myös servereitä, joihin ihmiset voivat poksahdella pelaamaan Abusea. Hmm... Mitenkähän tämä liittyy Sandy Petersenin kertomiin Quake-servereihin...?

Eräs verkkopelin ominaisuus tuntui aika jännältä: päätät pelata verkossa Abusea, jonka teemana on vaikka taistelu Tenavatähtiä vastaan. Kun liityt peliin, tarvittava grafiikka, äänet ja koodi ladataan automaattisesti, käännetään ja peli alkaa. Ei näitä osannut pieni ihmislapsi silloin ennustaa kun Donkey Kong edusti huippupeliä.

Tuskin Abusesta uutta Doomia tulee, mutta kyllä se yksi vuoden mielenkiintoisimmista julkaisuista on. Että siitä vain Lispiä opettelemaan.

Nnirvi



Esimakua rekisteröinnin iloista.

Hyvää

- Erinomainen peli.
- Hyvä grafiikka.
- Massiiviset äänet.
- Laajennettavuus.

Huonoa

- Editori saisi olla parempi.

Erinomainen toimintapeli, ja teknologisesti ainutlaatuinen.

Tasohyppelytoiminta ja -engine





The Official Coca-Cola® Charts

Pelit ovat joutuneet roskakoriin tai hyllylle monesta syystä, selitykset ovat toinen toistaan hauskempia. Kertokaa meille lisää!

Samalla postikortilla voisitte edelleen kertoa, **mikä on paras pelitalo ja miksi?** Ja muistakaa perustelut.

Kaikki kortit, joissa on nimi, osoite ja hyvä perustelu, ja jotka saapuvat toimitukseen **lokakuun loppuun mennessä** osallistuvat arvontaan. Palkintoina **10 Coca-Cola-lippistä**.

Kortit osoitteella
Pelit
Coca-Cola Charts
PL 64
00381 Helsinki.

Coca-Cola®



MITÄ PELIÄ **EN PELAA** ENÄÄ KOSKAAN UUDELLEEN?

Syndicate
Koska Monkey Island on paljon parempi.
Juha, Haapavesi

Doom
Koska kun tuli Dark Forces, moinen järjetön surmaa/tapa/lahtaa/tulita ei pahemmin enää nappaa.
Tatu, Nokia

Battle Isle
Koska sitä pelatessani nukahdin.
Janne, Muurame

Quest for Glory 4
Koska siinä olevat bugit saivat minut lähes hulluuden partaalle.
Petri, Oulu

Theme Park
Koska en saa siinä aikaan muuta kuin joukon hajonneita laitteita ja konkurssin. Se turhauttaa.
Jussi, Savonlinna

Pizza Tycoon
Koska pizzoja on paljon kivempi syödä kuin tehdä.
Kimmo, Vantaa

Settlers
Koska isällä on pelivuoro 24 tuntia vuorokaudessa.
Esa, Tolkkinen

Nero 2000
Koska pikkusisko päihitti minut kaksinpelissä.
Heidi, Kiiminki

Premier Manager 2
Koska disketti meni rikki.
Heikki, Oulu



Mikä on **PARAS PELITALO?**

Sierra
Koska autollani on sama kunniakas nimi. **Janne, Muurame**

Electronic Arts
Urheilupelit ovat parasta maan päällä.
Ari, Helsinki

LucasArts
Pelit ovat legendoja jo ilmestyessään. Pelit eivät ole liian vaikeita eivätkä liian helppoja. **Pasi, Iisalmi**

Origin
Se pystyy vaikka supermegaveegeeaahan. **Väinö, Littoinen**

MicroProse
Laatu korvaa määrän.
Teemu, Lieto

Microsoft
Koska se on talo, joka ei mene laman aikana konkurssiin. **Mikko, Porvoo**

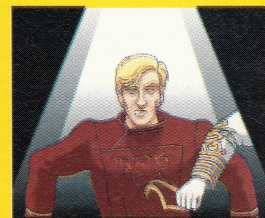




VOITA Coca-Cola LIPPIS

INTERNET: suosituimmat pelit vuosina 93–95

1. **Civilization**, MicroProse
2. **VGA Planets**, Tim Wisseman
3. **X-Wing (+ Imperial Purs, B-Wing)** LucasArts/U.S. Gold
4. **Dune 2: Building of a Dynasty**, Westwood/Virgin
5. **Master of Orion**, SimTex/MicroProse
6. **Doom (+ Ultimate Doom)** id Software
7. **U.F.O.: Enemy Unknown (+ X-Com)** Mythos/MicroProse
8. **Wolfenstein 3D**, id/Apogee
9. **World Circuit (+ F1 Grand Prix)** MicroProse
10. **SimCity 2000**, Maxis/Mindscape



Coca-Cola -voittajat

Syyskuun loppuun mennessä saapui toimitukseen noin 150 korttia, joista arvoimme 10 onnellista lippiksen omistajaa. Palkinnot tulevat postitse piakkoin.

Esa Huttunen, Tolkkinen
Heikki Laine, Oulu
Pasi Niskanen, Iisalmi
Tatu Hietala, Nokia
Ari Pantsar, Helsinki
Vesa Hammarberg, Heinola kk
Jari Korpi, Kristiinankaupunki
Väinö Palmu, Littoinen
Santtu Kallionpää, Vantaa ja
Ossi Tonteri, Hartola.

Onnittelut voittajille ja kiitokset kaikille kortin lähettäneille.

Windows 95 ja pelit

PC:stä pelikonsoli

● ● Windows 95 julkaistiin vihdoin viimein kaikkien aikojen markkinaboomin voimalla. Suurin uutinen meille pelaajille on se, että Win95-pelit käynnistyvät rompun sisään tuikkauksella ja asetusten ja muistinhallinnan räplääminen jää historiaan. Näinkö on?

Huomattavan suuri osa peleistä toimii ihan oikeasti siivosti Win95:ssä, riittää kun pelille tekee ikonin ja käynnistää sen sitä kautta. Rankimmin konetta rassaavat pelit vaativat kuitenkin virittelyä, aivan kuten Dosin kautta pelattaessakin.

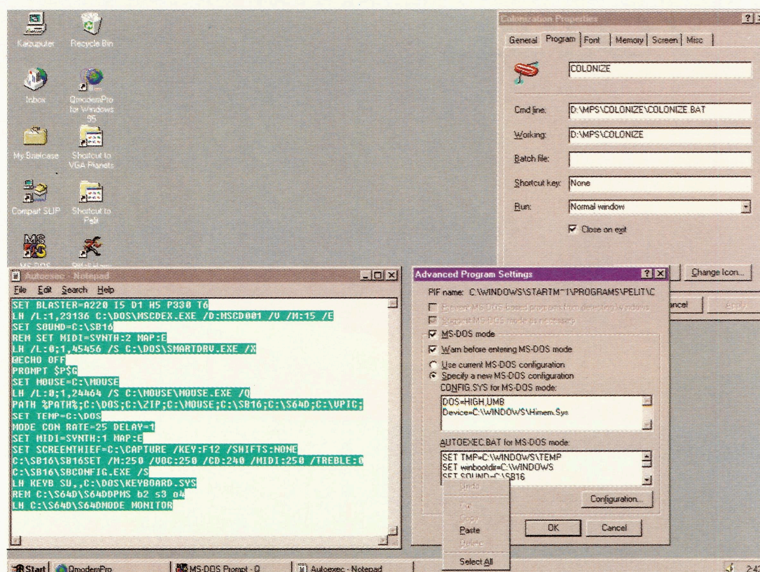
Win95 antaa kuitenkin hyvät välineet virittelä jokaiselle pelille erikseen toimivan ympäristön. Asetuksia voi muuttaa palanen kerrallaan sen mukaan, kuinka täydellisesti peli haluaa koneen hallintaansa.

Luo ikoni

Ohjelmalle luodaan ikoni joko suoraan työpöydälle tai ikkunaan oikeaa hiirennappia napauttamalla ja valitsemalla **Uusi** (New) ja **Pikakuvake** (Shortcut), jonka jälkeen pääsee määrittelemään pelin sijainnin.

Peli-ikonia kannattaa painaa vielä toistamiseen oikealla hiirennapilla ja valita **Ominaisuudet** (Properties), josta muutetaan ohjelman asetuksia. Pelien kannalta tärkeimmät asiat löytyvät kohdasta **Ohjelma** (Program). Samalla kannattaa rastittaa kohta **Sulje lopetettaessa** (Close on exit), jolla välttyy turhilta ikkunoiden sulkemisilta peleistä poistuttaessa.

Jokaista peliä kannattaa ensin kokeilla oletusarvoilla, kunhan ensin muuttaa yläpalkin **Näyttö** (Screen) -kohdasta ohjelman toimimaan täydellä ruudulla. Useimmat pelit eivät toimi kunnolla ikkunoituna.



Käynnistysrivit siirtyvät parhaiten leikkaamalla ja liimaamalla valmiista tiedostoista.

Piilota Windows

Monien pelien kohdalla Windows osaa oletusarvoilla automaattisesti ehdottaa sopivaa käyttötilaa tarpeen mukaan. Jos peli ei oletusarvoilla toimi, kokeile piilottaa Windows yläpalkin **Ohjelma** (Program)-valikon kohdasta **Lisäasetukset** (Advanced) rastittamalla **Estä MS-DOS-ohjelmia havaitsemasta Windowsia** (Prevent MS-DOS-based programs from detecting Windows).

Muistin määrä ja laatu

Jos tähän mennessä käsitellyt konstit eivät auta, kannattaa seuraavaksi tutustua tutun yläpalkin **Muisti** (Memory)-valikkoon. Täältä määritellään pelille annettava muistin määrä ja laatu. Oletuksena Windows jakaa muistia automaattisesti, mutta pelin muistivaatimuksia tutkimalla voi täältä myös antaa täsmälleen oikean määrän oikeantyyppistä muistia.

Käynnistystiedostot

Radikaalimpi konsti on turvautua Windowsin MS-DOS-tilaan. Valitse jälleen yläpalkin **Ohjelma** (Program) -valikosta kohta **Lisäasetukset** (Advanced). Viimeisenä valintana löytyy **MS-DOS-tila** (MS-DOS mode) sekä valinta, käytetäänkö normaaleja config.sys- ja autoexec.bat-käynnistystiedostoja. Käytä niitä jos ne sopivat.

Voit myös määritellä jokaiselle pelille yksityiskohtaiset käynnistystiedostot. Helpoiten se käy lataamalla sopivat autoexec.bat- ja config.sys-tiedostot Windowsin **Muistio** (Notepad) -ohjelmalla. Maalaa Muistiossa rivit, joita haluat käyttää ja kopioi ne leikekirjaan rivin maalauksen jälkeen näpäyttämällä oikeata hiirennappia ja valitsemalla **Kopioi** (Copy). Sama onnistuu näppäinyhdistelmällä CTRL-C.

Rivien siirto ohjelman asetuksiin onnistuu näpäyttämällä taas oikeata hiirennappia asetusruudun käynnistystiedostojen ikkunoissa ja valitsemalla **Liitä** (Paste). Sama onnistuu myös näppäinyhdistelmällä CTRL-V. Siirrä rivejä tällä tavalla kunnes olet mielestäsi rakentanut sopivat käynnistystiedostot.

MS-DOS-tilan perusasetuksia voi muuttaa myös ikkunan oikeasta alakulmasta löytyvän **Kokoonpano** (Configuration) -painikkeen alta löytyvästä valikosta.

MS-DOS-tilaan määritellyn pelin käynnistys itse asiassa sulkee Windowsin kokonaan, käynnistää koneen uudelleen ja lataa pelin. Pelistä poistuttaessa kone käynnistyy jälleen ja palaa Windowsiin. Käytännössä muutamaa äärimmäisen muistisyöppöä peliä lukuunottamatta kaikki pelit saadaan toimimaan MS-DOS-tilassa, kunhan vain ensimmäisten pelien kanssa on jaksanut nähdä vähän vaivaa. Kannattaa rakentaa rungoksi hyvät käynnistystiedostot, tallentaa ne varmaan paikkaan ja käyttää niitä runkona ongelmallisia pelejä viritellessä.

Sulje Windows

Vihoviimeisenä konstina on estää Windowsin käynnistyminen väliaikaisesti kokonaan. Jos Win95 on asennettu päivitysversiona, voi koneen käynnistää tutulla ja turvallisella Dosilla painamalla F4-näppäintä koneen käynnistyksen siinä vaiheessa, kun ruudulle tulee teksi **Käynnistetään Windows 95** (Starting Windows 95).

Periaatteessa sama mutta huonompi tapa on painaa samassa kohdassa F8-näppäintä. Ruudulle tulee käynnistysvalikko, josta voi käynnistää koneen puhtaaseen komentotilaan ilman Windowsia.

Mistä apua?

Windowsin omia helppejä kannattaa käyttää ahkerasti. Jokaisesta valinnasta saa lisätietoja näpäyttämällä ikkunan oikeassa yläkulmassa olevaa kysymysmerkkiä ja sen jälkeen kohtaa, josta haluaa opastusta. Vaihtoehtojen runsaus voi aluksi tuntua turhauttavalta, mutta harjoitus ja kokeilunhalu auttavat.

Kaj Laaksonen

Tex Spex

Salasanoista ja muistista

Ostin vähän aikaa sitten 486DX 33 MHz:n mikron ilman muisteja. Testin vuoksi asensin koneeseen 640 kilotavua muistia, joka onnistui ongelmitta. Seuraavaksi aloin muuttaa CMOS:n asetuksia ja yllätykseksení ruudulle ilmestyi teksti "insert ROM password". Kaikkea tuli kokeiltua ja lopulta kone lähti käyntiin. Tämän jälkeen asensin koneeseen neljä megaa lisää muistia, jotta saisin Doomin toimimaan.

Doomia ja Settlersiä pelattuani ja välillä syötyäni käynnistin koneen uudestaan, mutta sepä jumiutui heti alussa ja täräytti ruudulle virheilmoituksia tyyliin "parity error system halted" ja "interface error". Asensin testausta varten takaisin vain 640 kilotavua muistia, jonka jälkeen kone toimii taas moitteetta. Tuolla määrällä muistia ei vaan pahemmin pelailla. Missä vika ja miten saan ohitettua CMOS:n salasanan?

Mistä saisi Doomiin mahdollisimman hyvän ja helpon kenttäeditorin ja koska tulee Suomeen Lucasarts Archives Vol 1?

Max

Tämän tyyppisiin mikron toimintahäiriöihin on aina vaikea antaa neuvoja näkemättä itse konetta. Veikkaisin kuitenkin, että vika on muistipiirien yhteensopivuudessa.

Ensinnäkin SIMM-muistikampoja pitää vanhemmissa emolevyissä olla aina parillinen määrä. Lisäksi muistipiirien on oltava samaa tyyppiä, eli mielellään sama määrä muistipiirejä joka SIMM-kammassa, mielellään kaikki samaa nopeutta ja samoilla pariteeteilla varustettuna. Esimerkiksi ei kannata sekoittaa kolmipiirisiä ja yhdeksänpiirisiä muistikampoja, eikä mielellään samaan koneeseen vaikka 70 ns- ja 80 ns -nopeuksisia piirejä. Ennen kuin ryhdyt muihin toimenpiteisiin, tarkista että muistit ovat keskenään yhteensopivia.

Salasanasuojauksen voi asettaa ja muuttaa CMOS:sta. Yleensä asia on esitetty selkeästi tyyliin "password protection" tai jotain sen suuntaista. Ei vaan auta jos ei tiedä salasanaa. Kaikissa emolevyissä on kuitenkin yksi salasana, jolla pääsee ohittamaan suojauksen. Tällainen "huoltosalasana" on kuitenkin tarkoitettu vain valmistajien ja maahantuojien tietoon, joten sieltä päin lähtisin asiaa kysymään. Jos pääset CMOS:n asetuksiin, ota ihmeessä salasanasuojaus kokonaan pois päältä, ellet sitä erityisesti tarvitse.

Vihoviimeinen vaihtoehto on emolevyn akun irroittaminen, jolloin CMOS-muisti tyhjenee. Samalla kuitenkin katoavat kaikki muutkin tärkeät asetukset, joten tätä konstia ei kannata aivan kevytmielisesti käyttää. Muista ottaa ainakin kiintolevyn asetukset selville ennen kuin alat repiä akkua irti tai teetä toimenpide huollossa.

Doomin kenttäeditoreita löytyy hyvä valikoima Pelit BBS:stä. Lucasarts Archives Vol 1 on julkaistu ja saatavilla Suomesta. Kysele pelikaupoista.

Perusmuistia lisää

Miten vapautetaan konventionaalista muistia? Minulla on Pentium 90 MHz, 16 Mt RAM, DOS 6.22 ja Windows 3.11. Viekö tulostin konventionaalista muistia?

Jappe Waarallinen

Ilmeisesti tarkoitus on vapauttaa muistia Dossissa. Hyvä lähtökohta on tehdä varmuuskopiot käynnistystiedostoista CONFIG.SYS ja AUTOEXEC.BAT ja ajaa sen jälkeen MEMMAKER. Se ei välttämättä osaa optimoida aivan viimeistä tavua myöten tehokkainta viritystä, mutta riittää yleensä.

Jos tämäkään ei riitä, voit kokeilla siirtää muistinvaraisten ajureiden ja käynnistyksen yhteydessä ladattavien ohjelmien järjestystä. Kannattaa siirtää eniten muistia vievät alkuun järjestyksessä suurimmasta pienimpään. Muista kuitenkin että HIMEM.SYS on ladattava ennen muita ajureita ja jos käytät EMM386:sta, lataa se heti HIMEM.SYS:n jälkeen. Ohjelmien ja ajureiden vievän muistin voit tarkistaa komennolla MEM /C /P. Kannattaa myös opetella käynnistysvalikoiden tekeminen.

Tulostin ei normaalisti dossissa vie muistia.

Mikä mikro?

Millainen tietokone minun kannattaisi hankkia pelaamiseen ja hyötykäyttöön? Entä millainen modeemi?

Niko

Yleensä vältämme antamasta suoria ostovinkkejä, koska ihmisten tarpeet mikrolle vaihtelevat ja itsekullakin kukkaron paksuus määrää pitkälle mitä ostetaan. Tällaisia kysymyksiä tulee kuitenkin valtavasti, joten listattakoon nyt karkea laitekokoonpano sen mukaan mitä uudet pelit vähintään näyttäisivät vaativan.

Suurin osa peleistä pyörii siedettävästi seuraavalla kokoonpanolla:

PC 486 DX2
66 MHz
8 Mt RAM
16-bittinen äänikortti
CD-ROM asema (300 kt/s)
MS-DOS (versio 6 tai uudempi)
450–550 Mt kiintolevy

Jos kukkaro kestää, tämän hetken parhaan hinta/tehosuhteen saa joko 486 DX4 100 MHz:n tai Pentium 90 MHz:n prosessorilla varustetulla mikrolla. Muistia ei ole koskaan liikaa, joten kuusitoista megatavua RAM-muistia ei nykyään ole liioittelua.

Ellei valtavasti aio imuroida tiedostoja, niin 14400 bps:n nopeuksiset V.32bis-standardin mukaiset modeemit ovat tällä hetkellä edullisia. On makuasia, hankkiiko ulkoisen vai sisäisen mallin.

Mitään erityisiä merkkejä emme suosittele, mutta kannattaa tutkia eri liikkeiden hintoja ja seurata millaisia kokemuksia tuttavilla ja kavereilla on eri liikkeistä ja eri merkeistä. Mikroa hankkiessa mikrot hyvin tunteva kaveri voi osoittautua kullanarvoiseksi.

Internetistä

1. Tarvitseeko Internetiä käytettäessä maksaa normaali kaukopuhelumaksu vai riittääkö käyttäjätunnuksen perustaminen verkkopalvelimeen ja siitä aiheutuvat kulut?

2. Onko PC-käyttäjät ry:n verkkopalvelin täysin ilmainen? Tarvitseeko kyseiseen yhdistykseen liittyä?

3. Riittääkö tunnuksen perustaminen verkkopalvelimeen ja Internetin käyttöoikeus Batmudin pelaamiseen?

Calvin

1. Liikenne modeemilla Internetiin siirtyy tavallisia puhelinlinjoja pitkin, joten riippuen verkkopalvelimen sijainnista joutuu maksamaan joko paikallismaksun tai kaukopuhelumaksun aivan samaan tapaan kuin normaaleissakin puheluissa.

2. PC-Käyttäjät ry:n Internet-yhteydet on tarkoitettu vain kyseisen yhdistyksen jäsenille. Jäsenyydestä ja jäsenmaksuista saat lisätietoja soittamalla modeemilla yhdistyksen purkkiin. Numerot ovat (90) 640 290, 641 228, 608 070, 612 1545 tai lähettämällä postia osoitteeseen: PCUF ylläpito, PL 494, 00101 HELSINKI.

3. Batmudia pelataan Internetissä Telnet-ohjelman välityksellä, joten tarvitset sellaisen Internet-liitynnän, jossa pystyy käyttämään Telnet-yhteyksiä.

Ulkoinen romppuasema

Minulla on Compaq Presario 425 486SX/25 MHz, 4 Mt RAM ja Logitech Soundman Games -äänikortti, johon sopisi Sonyn CD-ROM-asema. Koneeseeni ei sovi sisäinen CD-ROM-asema koska kotelossa ei ole paikkaa sille. Miten saan CD-ROM-aseman koneeseeni? Tarvitsenko lisäkortin rompulle? Saanko siihen ollenkaan romppuasemaa?

Ollakko romppu vai eikö olla

Koska kotelossasi ei ole tilaa, on ainoa vaihtoehto hankkia ulkoinen romppuasema. Käytännössä kaikki ulkoiset asemat ovat SCSI- tai SCSI-2-liitäntäisiä, joita varten tarvitsee erillisen liitäntäkortin. Ulkoiset asemat ovat myös järjestään kalliimpia kuin vastaavat sisäiset. Poikkeuksena ovat Panasonicin CR-562B- ja CR-563-asemat, jotka voi asentaa erikseen hankittavaan ulkoiseen koteloon. Panasonicin asemat vaativat myös erillisen liitäntäkortin, ellei äänikortissa ole Panasonic-yhteensopivaa liitäntää. .

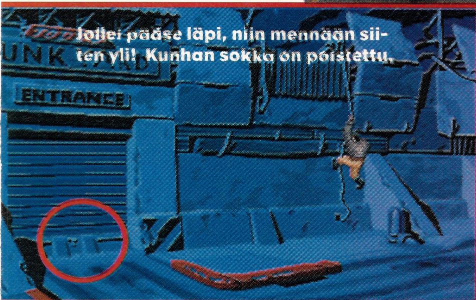
Kaj Laaksonen

Ratkaise

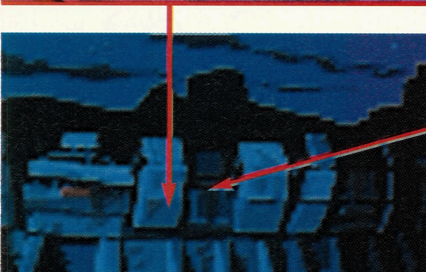


●● LucasArtsin piirroselokuva ei ole vaikeudella pilattu, joten se ratkeaakin sarjakuvana. Toivottavasti.

Kaj Laaksonen
Nnirvi

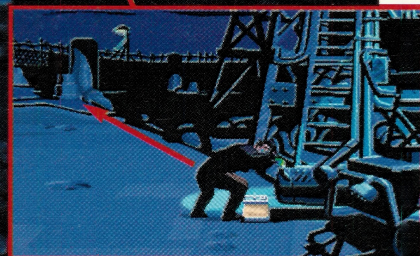




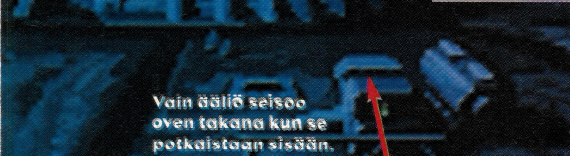








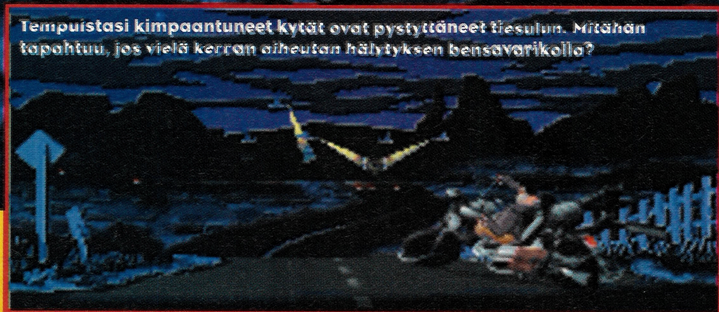
Poliisien touhutessa tornissa pimeässä nurkassa piileskellyt Ben livahtaa bensavarkaisiin.



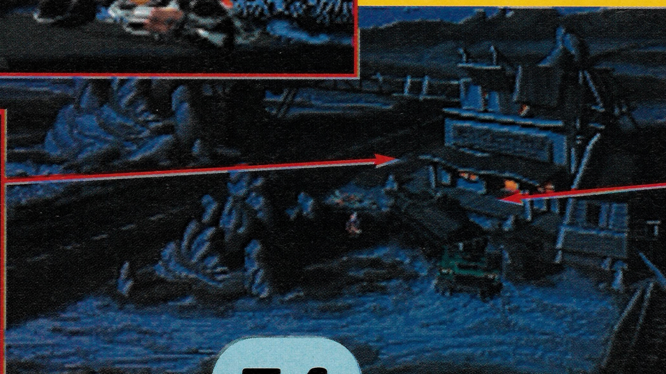
Vain ääliö seisoo oven takana kun se potkaistaan sisään.





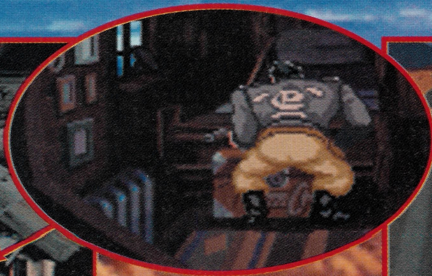




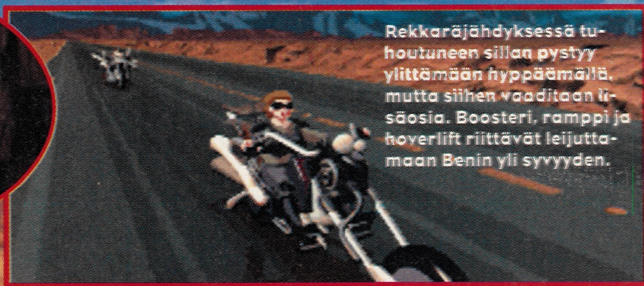








Dramaattisia käänteitä! Emmet kääntää Benin bensaletkun, mutta Ben löytää uuden! Ja rengasraudankin tyynyn alta!



Rekkaräjähdyksessä tuhoutuneen sillan pystyy ylittämään hyppäämällä, mutta siihen vaaditaan lisäosia. Boosteri, ramppi ja hoverlift riittävät leijuttamaan Benin yli syvyyden.





Ei olisi pitänyt potkaista perävaunua, nyt on lannoite pitkin mantuja. Toivottavasti autoilijat ovat varovaisia!



Eivät hyö olleet. Noin huonot kuskit tuskin tarvitsevat autoonsa hoverliftiäkään.

Cavefishiä huitaistaan lankunpätkällä ja Vulturea ketjulla.







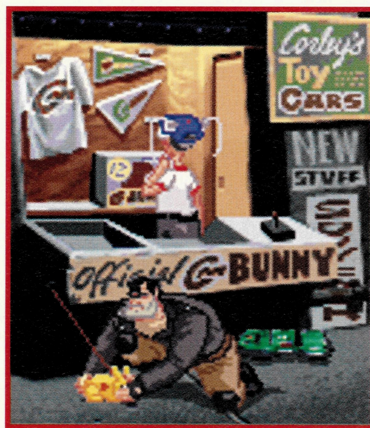


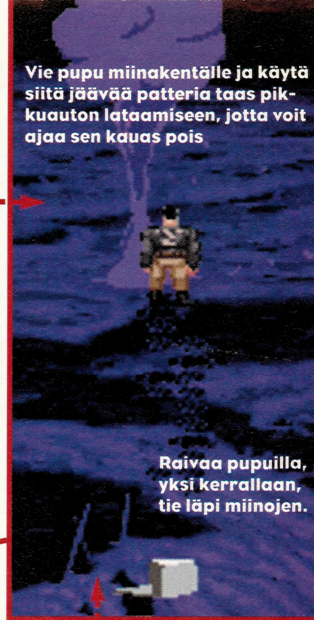




Full Throttle

Operaatio Get The Bunny: Osoita kiinnostusta T-paitoihin, nin saat tilaisuuden kähveltää patteripupun. Ajele pikkuauton akku tyhjäksi.





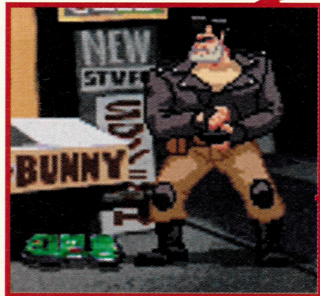
Vie pupu miinakentälle ja käytä siitä jäävää patteria taas pikkuauton lataamiseen, jotta voit ajaa sen kauas pois

Raivaa pupuilla, yksi kerrallaan, tie läpi miinojen.



Ben astuu miinakentästä allikkoon.

Aja auto stadionille, ja kun Horace lähtee autojahtiin, käännä koko laatikko pupuja.





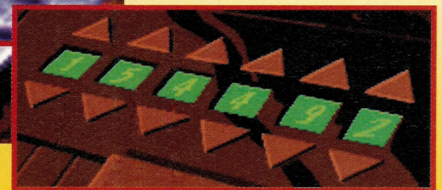






"Kun kolme mittaria on mustalla, pitää sinun säröistä seinää potkaiseman", kertoo vanha viidakon sananlasku.





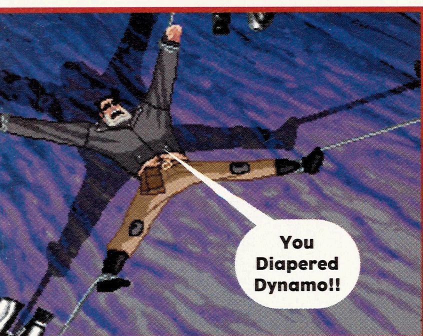
Yksi Corleyn moottorinosien sarjanumeroista on tie Vanhan Miehen kassakaappiin.

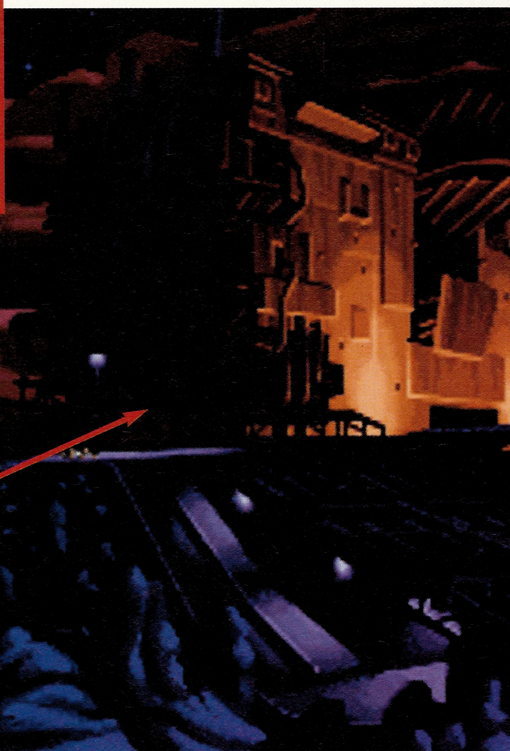
Vasen vipu alas ja oikea ylös, niin filmi kärähtää. Oiva tilaisuus sujauttaa muutama paljastava kuva diaprojektoriin.











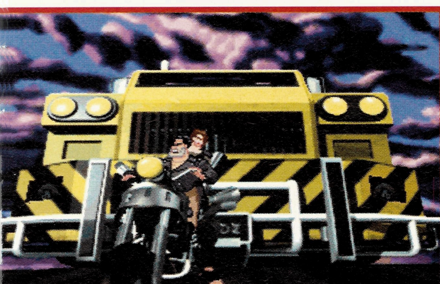


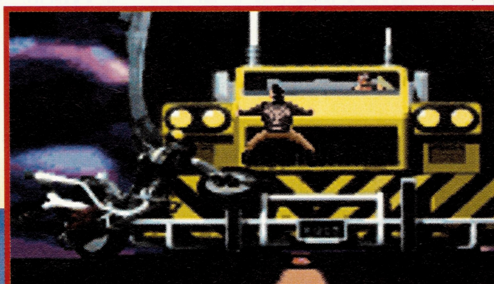
Romurallissa aja toisesta hyppyristä ruskean auton päälle ja työnnä se toisesta hyppyristä Boom-Boom-veljesten niskaan.



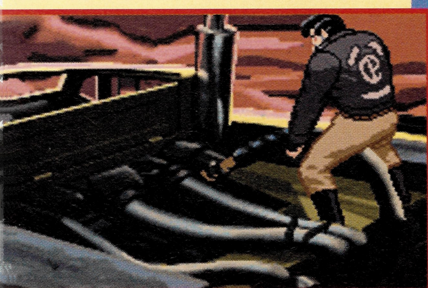


Kun tuli pääsee irti, reitti kulkee autonromun kautta Boom-Boomien katolle, ja kun sieltä hyppää tuleen niin joillekin käy hassusti.







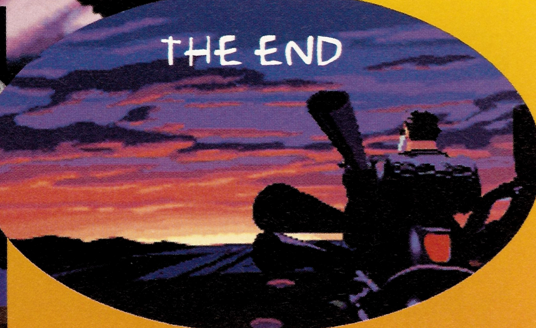






Kaoottisesta lopusta Ben muistaa vain katkelmia.
"Pitää..ottaa...Ripburgerin....keppi...pitää...nostaa...laskutelineet..ja vetää...konekivääri...sisään..."





Ratkaise DISCWORLD® Osa 3/3

Kuuluisa Rampinin suvun kartano on joka suhteessa monumentaalinen.

Kultaa, kunniaa ja kuolleita lohikäärmeitä

●● Viime kerralla haimme miekan ja palasimme päivänvaloon. Mutta mitä tekemistä sinappipiiraalla on lohikäärmeen kanssa?

Lelukaupassa huomaat päivän alennuslelun jälleen muuttuneen, joten päätät kaapata yhden mukaasi. Myös luun voiteleminen liimalla vaikuttaa hyvältä idealta. Askeleesi vievät sinut majatalolle, jossa käyt pursottamassa hieman saippuaa vettä täynnä olevaan kippoosi. Ulkona merimies istuu suruissaan oudon koiraa ulkoiluttavan herran kanssa. Koiran eloisuus laskee kuitenkin hieman, kun annat sille liimaisen luun jäystettäväksi. Yrityksesi jututtaa merimiestä katkeaa tämän valitukseen, joten pyydät majatalon omistajalta miehelle lasin maitoa. Harmiksesi et kuule mieheltä vieläkään mitään järkevää, mutta saat häneltä sentään lintupillin.



Suurta rakkautta syttyy jopa keskellä taistelua.

Siellä missä maailma putoaa ikuisuuteen

Sivukuja kutsuu taas, joten kiiruhdat aikaisemmin räjähdyksen kohteeksi joutuneeseen alkemiakauppaan. Sisällä alkemisti häärii uuden ideansa, räjähtävien viljanjyvien, kanssa. Kun tulet vihjaisseeksi, että talleilta voisi saada halvalla siemeniä, mies häipyy heti tutkimaan asiaa. Jäätyäsi yksin otat tilanteesta vaarin ja poimit kallisarvoisen kameran mukaasi lähtiessäsi kohti yliopistoa. Opinahjossasi vaihdat tärkätyn käärmeen pyörätuolissa istuvan taikurin keppiin, niin saat haluamasi puuvarren.

Surullinen piraatti kaipasi rakasta papukaijaansa, joten lähdet etsimään kyseistä tipua Maailman Reunalta. Pienen jumalaisen väliintulon jälkeen saavut perille, ja kokeellisesti puhallat piraatilta saamaasi pilliin. Hetken kuluttua paikalle liihotteleekin yksinäinen papukaija, joka kuitenkin pysyy juuri sopivasti ulottumattomissa. Kun tipu kerran haluaa "crackerin", päätät antaa sille sellaisen heittämällä tulitikulla sytytetyn ilotulitteen linnun eteen. Kaija putoaa veteen, josta saat sen helposti kalastettua luudanvarrella jatketulla perhoshaavilla. Tipua nostaessasi tulet kuitenkin tiputtaneeksi pillisi, joka putoaa alas maailman reunalta. Sinulle ei jää muuta vaihtoehtoa, kuin käydä hakemassa se takaisin. Kaiva taskuistasi pomosi hattu, ja aseta se reunalla olevaan telineeseen – itse hatusta saat revittyä loppumattomalta tuntuvan hihnan toisiinsa sidottuja nenäliinoja. Sitten vain rohkeasti reunan yli ja A-Tuinin kuorelle pilliä etsimään. Soittopeli löytyykin helposti pienenä valonpilkkeenä muuten tasaisen näköisellä kuorella.

Suuri salaisuus

Takaisin tukevalla maan kamaralla kiiruhdat kaupunkiin palauttamaan niin papukaijan kuin pillinkin niitä kaipaavalle piraatille. Mies kertoo kiitollisena, että paikallinen parturi toimii myös kaupungin tatuoitsijana. Sanot näkemiin ja etsiydyt talleille, jossa kostutat pesuharjan saippuavedessä ja peset niiden kuulujen aasinrattaiden rekkarin puhtaaksi. Nyt voit selvästi lukea niin rekkarin kuin sen vieressä olevan Lady Rampinin lohharihoitolaa mainostavan tarran.

Sormenpäitäsi on jo alkanut kutittaa pienen pahanteon puutteessa, joten lähdet etsimään hupia vanhalta sivukujalta. Katutasolla kaivat puukon taskuusi ja astut laatalle, joka heittää sinut katolle. Ylhäällä huomaat uusien tikkaiden ilmestyneen paikalle – peräti kiinni sidottuna. Virnistellen leikkaat tikkaat irti veitsellä, ja maantasalle päästyäsi eteesi putoaa taas yksi onneton salamurhaajakandidaatti. Jututa miesparkaa, ja voit kerrankin kertoa oikean vastauksen tämän kysymykseen niiden aasinkärryjen numerosta.

Jätät ninja-wannabeen omiin oloihinsa ja siirryt aukiolle, jonne onkin kahlittu uusi uhri: itse aasi. Käytä elikon avuttomuutta hyödyksesi ja armoa tuntematta leikkaa otuksen häntä irti saksillasi. Uudet tekoviikset mukanasi lähdet tutustumaan Lady Rampiniin.

Lohikäärmeenkasvattajan kotona astelet sisään suuresta portista, ja päädyt vielä mahdollisesti isomman kartanon etuovelle. Isken kolkutinta pari kertaa ja odotat, kunnes Lady avaa oven. Ennen kuin ehdit sanoa mitään, hän kutsuu sinut takapihalle, jonne siirryt jatkamaan keskustelua. Juteltuasi Ladyn kanssa vilkaise vielä lohharihäkin lattialla olevaa sulanutta läjää ja palaa takaisin etuovelle kolkuttelemaan. Ladyn tullessa avaamaan syöksy takapihalle ja kaavi mukaasi talutushihna, palkintorusetti ja naula. Nyt voit poistua kaupungin porteille kysymään miekoista Carrotilta, joka osaakin kertoa tien kääpiöiden kaivokseen.

Mitäpä mies ei tekisi yhden tarran eteen

Carrotin neuvoja seuraten etsiydyt kaivoksille, jossa tarjoat miekkaasi viritettäväksi kuululle miekkasepälle. Suuri suusi kuitenkin tekee tenät, ja kääpiö pyytää vastalahjaksi tuopillisen viiniä. Päätät antaa juoman odottaa hetkisen ja rämmit pimeän metsän halki Nanny Oggin mökille, jossa emäntä jo innokkaana istuukin neulomassa. Lanka näyttää kuitenkin oudolta, joten seuraat sitä hetken ja päädyt sen alkulähteille Nannyn takapihalle. Paikalla märehtivä lammas näyttää valokuvamaiselta, siispä kiinnität elikkoon palkintorusetin ja viimeistelet kamerasi kuvauskuntoon antamalla pikku impille uuden kodin.

Pienen kuvaussession jälkeen poimit vielä halkopinon vierestä puisen nuijan ja palailet sisälle. Pöydällä lojuvat putelit vetävät huomiosi puoleensa, ja luet yhden kekkuleista sisältävän totuusseerumia – vaihteeksi jotain, jolla voisi olla oikeaa käyttöäkin. Kysyt asiasta Nannylta, joka ei kuitenkaan suostu vaihtamaan putelia muuhun kuin suudelmaan. Niin järkyttävältä kuin se tuntuukin, siemaiset hieman sinappipiirakkaa ja annat tädille kunnon suukon. Nyt voit rauhassa poimia totuusseerumin ja pinkoa toivomuslähteelle, ennen kuin Nanny saa mitään muita ideoita päähänsä.

Lähteellä maitotyttöään kaipaileva parturi pääsee onnensa kukkuloille, kun lahjoitat hänelle unelmatytön nimmarilla varustetun ajanvarauskirjasen. Miehen haihduttua paikalta seuraat häntä kaupunkiin parturiliikkeeseen, jossa kyselet häneltä erilaisista tatuointimahdollisuuksista. Oikea kuulostaa kuitenkin liian kivuliaalta, ja päädyt hankkimaan vain tarran – jollaisen löydät ainoastaan katupojan purukumista. Kun menet kysymään asiasta itse pojalta, tämä ei suostu luopumaan tarrastaan vapaaehtoisesti. Joudut siis turvautumaan voimatoimiin: kiipeät kellotapuliin ja kiinnität kuminauhan lipputankoon, ja hetken loikkimisen jälkeen olet tarraa rikkaampi.



Offlerin temppelin vartija on saanut yliotteen Rincewindistä. Pidä mielessä, että tämä on minun heikko käteni...

Kellarin kauhea hirviö

Voitonriemuisena siirryt pubiin, jossa muistelet erään tarinoijan kehuneen käyneen Offlarin temppelissä. Juottolassa viritât lammaskuvasi mustekalatauluun raameihin ja nuijit naulan kiinni talon tukipilariin. Lopuksi ripustat taulun esille ja alat jututtaa pöydässä istuvaa seikkailijaa. Mies pyytää paukkua, joten tilaat kaljat. Ovelasti kaadat miehen juomaan tujauksen totuusseerumia, ja saat miehen peräti tyhjentämään tuoppinsa.

Kuultuasi totuuden Offlerin temppelin sijainnista pyydät baarimikolta tuopillista Elderberryviiniä, mutta peloissaan mies kertoo, ettei uskalla mennä viinikellariin, koska siellä kummittelee. Kummittelun poistamiseen tarvitaan asiantuntija, jota lähdet hakemaan majatalon makuuhuoneesta. Tulet vilkaisseeksi auki retkottavaa ovea, ja huomaat jonkin piilottelevat sen takana. Vaadi selitystä piilottelijalta, joka paljastuu pelokkaaksi möröksi (surullista...). Tajuat voivasi auttaa otusta, ja kerrot viinikellarissa asuvista hiiristä, jotka sopisivat pelottelun aloittamiseen vallan mainiosti.

Mörkö ei suostu lähtemään mihinkään ilman oveaan, joten ruuvaat mokoman irti meisselillä ja neuvot mörön oikeaan osoitteeseen. Hölkkää takaisin pubiin, jonka kellarissa mörkö onkin jo pelotellut hurjan hiiren jo puolikuoliaaksi. Voit rauhassa täyttää tuoppisi seinustalla olevasta Elderberry-tynnyristä ja suunnistaa viemään herkkulientä sitä halunneelle kääpiölle. Muista laittaa tuoppi omaan taskuusi, sillä Luggage hörppii sen tyhjäksi matkalla kaivokselle...

Tyytyväisenä tarjoamaasi juomaan kääpiöseppä virittää miekkasi oikein soivaksi lohikäärmeentappomiekaksi. Teräase mukanasi lähdet valloittamaan Offlerin temppelille johtavaa kuilua, jonka ylittävää siltaa kuitenkin vartioi tuttu vihainen munkki. Mies heittää sinut sillalta jokeen, mutta uskollinen Luggagesi pelastaa sinut gaattorien päivälliseltä. Kiivettyäsi vihdoin takaisin sillalle levitä matto eteesi ja vetäise se pois munkin astuttua siihen. Seurauksena munkki putoaa ja voit rauhassa talsia temppeliin.

Sisällä herran talossa pöllit hattunaulasta siihen jätetyn kankaan ja katsot parhaaksi köyttää Luggagen hetkeksi itseesi kaulapannan avulla. Rohkeasti peität silmäsi kankaalla ja hortoilet ansojen ohi Offlerin alttarille, jossa kuulu Offlerin silmä odottaa ottajaansa. Paikka vaikuttaa kuitenkin ansoitetulta, joten täytät tyhjän rahapussisi jalustan vieressä olevalla hiekalla ja vaihdat sen silmän tilalle toivoen, että esineet painaisivat saman verran. Näin ei tietenkään käy, ja joudut pakenemaan paikalta – onneksi Offlerin silmä taskussa.

Tuntien itsesi sankarilliseksi lompsit Yliopistolle, jossa kyselet riimujen luennoitsijalta sankareista. Miehen lopetettua loikit kirjastoon etsimään sopivan sankarillista taikakirjaa – jollaisen löydätkin L-avaruuden sisäänkäynnin lähettyviltä alemmilta hyllyiltä. Otettuasi kirjan poistut yliopistolta ja seuraavaksi löydätkin itsesi kaupunginaukealta taistelemasta lohikäärmeen kanssa.

Kova kovaa vastaan

Lyhyen yhteenoton jälkeen luikit kaupungin kujille, mutta käyt kuitenkin ensin noutamassa aukiolla kiveen sidottuna makaavan Lady Rampkinin taskusta avaimen neidin lohikäärmehäkkiin. Ladyn kartanon takapihalla päästetkin lukitusta ovesta kyseisellä avaimella, ja voit käydä poimimassa häkin perukoilla nyhjöttävän Mambo-lohharin mukaasi. Matkalla oleva sulanut läjä saattaa aiheuttaa ongelmia, mutta kokeile muutaman kerran, ja sinun pitäisi päästä kävelemään sen ohi. Palaa aukiolle tekemään selvää jälkeä pahasta lohikäärmeestä. Tämä kohta oli ainakin minulla hieman buginen, mutta ensin sinun kuuluisi käyttää Mamboa lohhariin. Kun pikku-Mambo ei ota syttyäkseen, tarjoat hänelle yhden sytytetyn ilotulitteen alkupaloiksi. Nyt käytät Mamboa uudelleen lohhariin ja viimeistelet kohtalosi heittämällä pahaa punaista lohikäärmettä sinappipiiraalla naamaan. Se on rakkautta ensi silmäyksellä.

Tapio Salminen



Nnirvi

Ikuisuuskysymyksiä

● ● Lukaisinpa päivänä muutamana lukijakirjeen, joka sai minut ajattelemaan. Ajatteleminenhan on sitä, kun ollaan otsa rypyssä ja uristaan, mikäli vielä oikein muistan.

Super Marko kirjoitti:

"Nimimerkki Kuka? kysyi: "Mikrobitissä arvosteltiin Little Big Adventure -peli, joka sai 95 pistettä, mutta Pelit-lehdessä se sai vain 65 pistettä. Kumpaan voin luottaa?"

Toimituksen vastaus tyrmäsi minut täysin: "Päätä itse". Jos asia on niin, että saan itse päättää, onko peli 65:n vai 95:n pisteen arvoinen, niin miksi ylipäänsä arvostelette pelejä? Vastaavanlaiset mokat lehdessänne syövät luottamusta.

Siksi haluankin tietää, miksi moinen vastaus? Eikö teillä ole itseluottamusta sanoa olevanne oikeassa? Tällä menolla peliarvostelut menettävät merkityksensä."

Kenpä tietäis sen?

Eikä Little Big ole edes ainoa. Kysymys itseluottamuksesta tulee väärään osoitteeseen, sillä "Päätä itse" tarkoittaa niinkin monimutkaista prosessia kuin, että sinä, hyvä Super Marko, luettuasi kummankin arvostelun perustelut, päädyt uskomaan jompaa kumpaa. Jos vielä ostat pelin, pystynet jälkikäteen sanomaan, kumman arvostelun argumentit ovat lähempänä sinun mielipidettäsi.

Peliarvostelut ovat nimenomaan arvosteluja, eivät testejä, joten ne perustuvat lähes ainoastaan arvostelijan mieltymyksiin ja omiin näkemyksiin siitä, mikä vaikuttaa ja mihin. Ajatelkaa nyt, kuinka monenlaiset tekijät voivat vaikuttaa vaikka System Shockin arvosteluun. Herra A:n mielestä grafiikka on huonoa, koska se näyttää sotkuiselta, ja kontrollitkin ovat epäselvät. Siis peli on huono. Herra B viis veisaa grafiikan ulkonäöstä ollessaan toimivan virtuaalimaailman lumoissa, ja pitää peliä erinomaisena, varsinkin kun kontrollit ovat hyvät ja erinomaisen toimivat.

Yhteen lehteen, edes meihin, luottamisessa on aina riskinsä. Siksipä kannattaa silmäillä laajemminkin. Itse käytän vertailulehtenä Computer Gaming Worldia, se kun on niitä harvinaisia lehtiä, joiden arvostelijat oikeasti pitävät pelaamisesta. Ja vaikka joskus olenkin eri mieltä heidän näkemyksistään, ainakin niistä näkyy, että peliä on pelattu ja väitteet perustellaan.

Yksi melkoinen tekijä on nimittäin lehden linja. Siinä, missä joku lehti on suunnattu varttuneemmalla pelaajalle, toinen voi olla tarkoitettu ikäryhmälle 10–12 ja kolmas yrittää olla koko kansan pelilehti. Niin kauan kuin esimerkiksi Computer & Video Games ja Electronic Entertainment todella pelaavat arvostelemansa pelit kunnolla, he voivat esittää niistä niin päinvastaisia mielipiteitä kuin Pelit-lehti kuin sielu sietää, ilman että kenenkään voi sanoa olevan varsinaisesti "väärässä" tai "oikeassa". Jos etupäässä konsoleita harrastava lehti pelaa Ultima Underworldin läpi, mutta teilaa sen, niin sehän tarjoaa vain sentyyppisen lehden näkemyksen tuosta klassikkopelistä.

Niin kauan kuin kukaan ei ala tosissaan väittää edustavansa Ehdotonta Totuutta ja Pyhää oikeassa olemista Kymmenen Vuoden Kokemuksella, kaikki on niin kuin pitääkin.

Tieteellistä täsmällisyyttä

"No miten te voitte antaa täsmällisiä arvosanoja?", murahtaa yleisö. Se on äärimmäisen helppoa: ensin zoomataan oikealle kymmenluvulle, ("C&C saa 90+-pistettä"), sitten väännellään hienosäätömittaria, kunnes tuntuu että siinä se on.

Eli arvosanat ovat viitteellisiä, semminkin kun jokaisen arvostelijan asteikko kuitenkin poikkeaa vähän kollegojen asteikosta, ja koko asteikko on vähän epäselvä kaiken kaikkiaan. Käytännössä se itse asiassa toimii jotakuinkin kouluarvosanoin, joskin 70-alue yleensä heittää: 70 on "heikko keskinkertainen", kun sen pitäisi kai olla "keskinkertainen". Kannattaa muistaa, että pisteet ovat myös genrekohtaisia: 90 pisteen lentosimu ja 90 pisteen seikkailupeli eivät ole keskenään vertailukelpoisia.

Kun juttu painetaan lehteen, se saa outoa uskottavuutta. Englannin lehdissä oli aikoinaan muotia kehua, että lehden arvostelut ovat parhaat ja tarkimmat, koska pistelaatikossa on grafiikan, äänien ja pelattavauuden lisäksi annettu arvosanoja vaikka manuaalille, alkudemolle, spriteille, kannen taitolle ja kosmiselle säteilylle. Eli siis mitä enemmän MuTu-pohjaisia pisteitä, sen tarkempia arvosanoja. Suosikkini oli edesmennyt ACE: kun pisteet normaalisti ovat 0–100-asteikolla, sen pelit arvosteltiin tarkasti 0–1000-asteikolla! Suorastaan nerokasta markkinointia!

Miksi sitten pitää antaa epätarkkoja arvosanoja? Siksi, että ihmiset haluavat kertasilmäysperiaatteella toimivan yksiselitteisen jutun sinne loppuun, ja he haluavat verrata lehtien arvosteluita keskenään.

0–100-asteikko on tuttu ja perinteikäs, vaikka sen tarjoama tarkkuus onkin MuTua. 1–5 tähteä olisi sopivan epätarkka, mutta olisiko 75 prosenttia lehdestä täynnä kolmen-neljän tähden pelejä? Entäs 0–10-asteikko? Kouluarvosana vaiko aritmeettinen?

Kerro kerro kuvastin, mik' on tapa parahin?

Bonusmainoksia ja termejä

Kuukauden uskonnollishenkisenä huumoripläjäyksenä ECTS-messuilla Domarkin manageripelin mainos jaksoi huvittaa: "Jeesus pelastaa!" ja pienemmällä alla "mutta Litmanen tekee maalin torjunnasta!" (Nimi on tietysti suomalaistettu.)

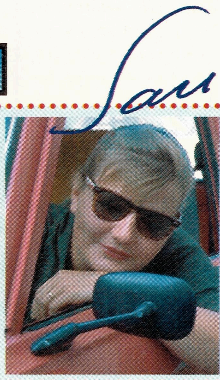
Domarkista senkin verran, että he julkaisivat Lords of Midnightin keskeneräisenä, ja päivitys löytyy Pelit-BBS:stä. Eipä silti, ei se peliä paranna pätkän vertaa.

Kuukauden termi

Kuukauden uustermi on dossiili. Ja dossiilihan on henkilö, joka vaihtaa graafisiin hiiripelleilysoftiin vain oman kuolleen ruumiinsa yli. Termi luonnollisesti yhdistää DOSin ja fossiilin, tuon kivettyneen tervehdyksen Maapallon nuoruusvuosilta. Hmmm, monikohan trilobiitti tappeli pallokotilon kanssa siitä, kannattaako kasvattaa keuhkot ja kivuta maalle vaiko eikö?

Vaan kukapa keksii käyttökelpoisen termin henkilölle, jonka mielestä vain Windows (Warp, Workbench) on jotain, ja DOS on surkea muinaismuisto, jonka käyttäjät pitää ampua? Olisiko Winkupelle mitään?

PELIT posti



Lupaan pelin ensimmäiselle, joka arvaa, minkä merkkisessä autossa istun. Jos lisäksi arvaa vuosimallin, saa myös Pelit-paidan. Vastauksen voi kirjoittaa samalle paperille mahdollisen postiin tarkoitetun kirjeen kanssa.

Huomatkaahan muuten, että aika monessa kirjeessä/vastauksessa pyydetään lukijoita ottamaan kantaa asiaan jos toiseen. Nyt naputtelemaan tai raapustamaan, ostamaan se halpa postimerkki ja kipittämään postiin.

Ja se osoite on edelleen
Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

Pisteet pois

Olen huomannut, että täällä postipalstallakin kysellään monesti pisteistä ja niiden tarkkuudesta. Huippu oli mielestäni kirje, jossa kysyttiin kumpaan lehteen voi luottaa peliarvostelujen pisteissä, Pelit-lehteen vai Mikrobittiin.

Miksi lukijat eivät usko, että pisteet ovat jokaisen arvostelijan oma henkilökohtainen mielipide? Pisteillä on merkitystä vasta silloin, kun on ajan myötä oppinut, kuka arvostelijoista vastaa parhaiten omaa pelimakua, esimerkiksi minun kohdallani voin miltei sataprosenttisesti luottaa JTuruseen.

Jättäkää koko pisteet pois, osaavathan ihmiset lukea arvostelun ja muodostaa mielipiteensä sen perusteella. Eikö niin?

Egoisti

Toimitus jättäisi mielellään pisteet pois, mutta joillekin lukijoille ne ovat erittäin tärkeitä. Kun emme antaneet pisteitä Hugolle ja Asterixille, olivat jotkut lukijat sitä mieltä, että niitä ei vaan näkynyt, kun ne olivat hahmojen pään takana piilossa...

Superkonsolit mukaan!

Miksi ette käsittele niin sanottuja superkonsoleita eli näitä uusia pelaamiseen tarkoitettuja laitteita, jotka ovat juuri tulleet markkinoille? Haluaisin erittäin mielelläni lukea esimerkiksi Sony Playstationin, Jaguarin tai 3DO:n peleistä.

Konsolisti

Olemme tietokonepelilehti, mutta pitäisikö meidän laajentua? Mitäs mieltä olette?

Väylät esiin

Peliarvostelujen laitevaatimuksia ilmoitettaessa olisi huomioitava, että eri-ikäisissä koneissa on erityyppinen väylä näytönohjaimen ja emon välillä. Sillä on nimittäin varsin suuri vaikutus pelin sulavuuteen.

Tästä on hyvä esimerkki Strike Commander, jonka ilmestyessä VLB oli uutuus eikä PCI:stä ollut tietoakaan. Arvostelunne testikoneet, joilla pelin ilmoitettiin pyörivän nahkeasti, vastasivat muuten omaa kokoonpanoani, mutta itselläni on PCI-väylä, eikä nykimisestä voi puhua.

Olaw Smith

PCI- ja VLB-väylien nopeusero ei ainakaan nykyisten ohjainten kanssa ole merkittävä. Siinä olet aivan oikeassa, että laitevaatimuksia ja testikokoonpanoja ilmoitettaessa olisi syytä mainita väylätyyppi. Laitevaatimuksia emme arvaile, vaan otamme ne mitään poistamatta suoraan pelin mukana tulevista tiedoista. Testikokoonpanoja kerrottaessa pyrkimys on kertoa kaikki se tieto, joka on pelin kannalta oleellista. –kl

Tunnustakaa!

Kuinka paljon Pelit-BBS:ään yhteydenottaminen ja siellä "oleskelu" oikein maksaa?

Asiaton asialla

Pelit-BBS:ään soittaminen maksaa saman kuin mihin tahansa muuhun normaaliin puhelinnumeroon. Eli jos soitat kaukopuhelun, se maksaa normaalin kaukopuhelun maksun, jonka suuruus vaihtelee sen mukaan, soitatko Telen, paikallisen puhelinyhtiön vai Telivon kautta, mihin kellonaikaan ja minä viikonpäivänä. Hinnat selviävät puhelinluettelostasi.

Jos soitat Pelit-BBS:ään paikallispuheluna, se maksaa normaalin paikallispuhelumaksun. Hinnat selviävät puhelinluettelosta tai soittamalla omaan puhelinyhtiöön.

Viittaukset selville

Kun Nnirvi tai Wexteen viittaa palstallaan johonkin peliin, olisi hyvä, jos he edes parilla sanalla muistuttaisivat, millaisesta pelistä on kyse.

Ei ole mitenkään mieltä ylentävää ryhtyä kaivelemaan vanhoja Pelit-lehtiä vain koettaakseen saada selville mistä te puhutte.

Olet ihan oikeassa. Anteeksi.

Amiga 500 on susi

Luin numerosta 6/95, että nimimerkki Karpow of Scoopex vaati teitä päivittämään Amiganne. Voi olla, että jos koneessa on enemmän muistia ja parempi prosessori, peli on nopeampi, mutta jotkut pelit eivät tätä tajua. (Ei ainakaan Sensible Golf.) Aikoinani ostin Amigalleni pelit Larry 3, Formula One Grand Prix ja Cannon Fodder 2. Kaikki nämä kolme peliä toimivat muutaman minuutin ja sitten sekoavat tavalla tai toisella. Peleissä tai levyissä ei ole mitään vikaa, koska ne toimivat kaikillaa kavereillani. Koneessa on näköjään ollut vika aivan ostohetkestä asti. Kuka nyt melkein 10 vuotta sitten olisi tajunnut sitä, kun kyseisiä pelejä ei oltu edes julkaistu.

Vuoden 94 alusta lähtien olen ajatellut koneen vaihtoa. Nykyään omistan Pentiumin ja kyseistä ongelmaa ei ole ainakaan noissa kolmessa pelissä.

Kusetusta ja huijausta

Voi hyvänen aika sentään

Olen jo usein meinannut tarttua kynään kirjoittaakseni Amigan puolesta, mutta lehden 6/95 postipalsta antoi sysäyksen. "Ihmettelevä PC:n käyttäjä" kertoi ystävällisesti huomanneensa, että Amigan pelejä arvostellaan enemmän kuin PC:n. Herran asuinpaikalle lehdet tulevat ilmeisesti 3 vuotta myöhässä, sillä asiahan kääntyi juuri päinvastoin viimeistään vuonna 93. Nykyään Amigan pelejä arvostellaan noin yksi per lehti.

Ymmärrän hyvin, että PC-käyttäjillä ei yleensä ole suurempaa valittamista Pelit-lehdestä. He saavat samassa paketissa uusimmat arvostelut, tulevaisuuden näkymät ja vinkkejä koneen käyttöön. Olette ylistyshuumassanne jopa haikailleet kritiikin perään, joten saamanne pitää.

1. Amiga-asia on nollissa. Ymmärrän, että Amiga on todennäköisesti henkitoreissaan, mutta voisitte edes yrittää. Eniten ottaa päähän Amigan update-arvostelujen vähyys. Vuonna 95 niitä on ollut kolme.

2. Postipalsta on muuttunut pelleilyksi. Itse olen yrittänyt kirjoittaa kritiikkiä jo kolme kertaa, mutta mitä saankaan lukea palstalta: 13-vuotiaiden kijoittamia runoja ja kysymyksiä tyyliin, tuleeko PC:lle se 4 ja tuo 5? Olisi kiva kuulla kirjeiden julkaisuperusteita.

Minulla ei sinänsä ole mitään toimitusta vastaan, mutta on turha jatkaa tilausta ja maksaa 228 mk vuodessa vain saadakseen 10 sivua asiaa omasta koneestaan.

I'm going slightly mad

Asia numero 1: Niin kuin itsekin myönsit, Amiga on henkitoreissaan. Suurin osa pelitaloista ei enää julkaise Amigalle pelejä, korkeintaan Amiga 1200:lle. Ja Amiga 1200:n omistajia oli lukijatutkimuksen mukaan vain muutama prosentti.

Asia numero 2: Kuten itsekin huomasit, vasta kolmas kirjeesi julkaistiin. Ehkäpä ne kaksi edellistä eivät ole sisältäneet perusteluja kritiikillesi. En ole julkaissut enkä aio julkaista kirjeitä, joissa sanotaan: "PC on paras, Amiga on huono. Terveisin PC-fani". Tai "Amiga on paras, PC haisee. Terveisin Amiga-fani". Suurin osa kirjeistä on tällaisia, uskokaa tai älkää.

Nirvi mokasi

Niko Nirvi teki kyllä elämänsä huonoimman arvostelunsa Dark Forcesista.

Ensinnäkin, eihän 3D-pelistä edes voi saada tehtyä niin erilaista muihin verrattuna, että siinä olisi selvästi jotain muista poikkeavaa, kaikissa kun liikutaan aseenpiippu alareunassa heiluen ja ammutaan vihollisia.

Dark Forces sisältää silti niin paljon sellaista, mitä esimerkiksi Doomissa ei ole, että voi sanoa, että DF on pioneeri 3D-pelien erilaisuudessa.

Doomissa eivät edes luodit kimpoile mistään! Korkean paikan kammoa herättäviä kuiluja ei myöskään ole, vain ampumista ja vipujen painelua tasosta toiseen.

Dark Forcesissa kun saa vähän jotain ajatellakin, löytyy kevyitä puzzleja ja pitää myös miettiä vähän strategiaakin: mikä olisi paras tie eteenpäin jne.

Sitten herkkyydestä. Jos olet kapealla kielekkeellä ja tönäiset hiirtä, niin miten hahmon siihen pitäisi reagoida? Pysyä paikoillaan jäykkänä vai? Caps Lockista saa hidastuksen, sanoit että "kuka sitä muistaa?": mutta sitähän pelaaminen on, eihän siitä mitään tulekaan ellei nappeja muista!

Lukuunottamatta tätä, Niko, olet universumin paras arvostelija!

Tade Skywalker -79

Olen tehnyt paaaaaljon huonompiakin. Mitä tulee Dark Forcesiin, ymmärtäisin kantasi, jos olisin haukkunut Dark Forcesin maan rakoon (ja vielä väärin perustein), mitä en suinkaan tehnyt. Kimpoilevat luodit ja kuilut eivät vielä tee pioneeria. –nn

Vain pelejä

Nimimerkki Jukka S. pyyteli lehdessä 6/95 laajentamaan TexSpex-palstaa ja kehtasipa vielä pyytää artikkelia näytönohjaimista. Joko nyt on joku Mikrobitin lukijoista aloittanut soluttautumisen meidän rakkaaseen Pelit-lehteemme vai mistä tuossa on kyse?

KUUKAUDEN KIRJE

Amiga pelastui, mutta...

Ostettuani noin vuosi sitten PC 486/66:n, jäi Amigani hyllylle homehtumaan. Äitini ehdotti rakkaan Amigani myyntiä, johon minä en suostunut (pihi kun olen). No mikä avuksi?

Amigalla näytti muutto jo olevan edessään, kunnes keksin viime hetkellä oivan ratkaisun: opetanpa vanhempani pelaamaan Amigan pelejä.

Aluksi mikään pelini ei näyttänyt kiinnostavan heitä, mutta lopulta se ainoa oikea löytyi, vanha kunnon Boulderdash. Kai vielä muistatte tuon pienen muurahaisen, joka aloitti uransa työntelemällä kiviä Commodore 64:ssä?

Vanhempani ovat olleet noin vuoden ajan kuin minä silloin nuorena poikana kuvaruudun ääressä, hetkittäin jopa enemmänkin. He ovat saaneet yhden mahtavan harrastuksen lisää, ja uskokaa tai älkää, he ovat opettaneet lähes koko lähisukuni pelaamaan Boulderdashia. Kokeilkaapa kaikki muutkin samaa, tosin en suosittele ihan ensimmäiseksi opetuspeliksi Doomia...

Kuitenkin PC on paras

Mielestäni 31 sivua on melkoisen paljon: mukana olivat kaikki pelit, jotka ehtivät ilmestyä ennen lehden painoon menoa.

Kaikista palstoista pidettiin erittäin paljon edellisessä lukijatutkimuksessa, Nirvin palstasta eniten.

Eli haluatteko tosiaan, että poistamme Nnirvin, Wexteenin, Kone kuriin -palstan, Tex Spexin, Kyöpelit ja ratkaisut? Kaikkia näitä on nimittäin vaadittu hävitettäväksi viime aikoina.

Älkää ottako Pelit-lehden sivuille enempää teknistä asiaa. Toivoisin, että lopettaisitte kokonaan Kone Kuriin -palstan kuten myös kaikenlaiset peliohjaintestit, sillä ne eivät istu lehden imagoon.

Pentium pelikoneeksi

TexSpex on erittäin suosittu palsta ja se saa paljon postia. Myöskin tikkutestit ovat olleet erittäin pidettyjä saamastamme palautteesta päätellen.

Miten niin pelaamisen apuvälineet (joystickit yms) eivät istu lehden imagoon? Kone Kuriin -palstalla annetaan muun muassa neuvoja käynnistystiedostojen tekemiseen, jotta ne kalliit ostetut pelit saisi toimimaan. Mielestämme se on ensiarvoisen tärkeää tietoa hyvin monelle pelaajalle.

Peliarvosteluja lisää

Esimerkiksi Pelit-lehdessä 6 oli vain 31 sivua puhtaasti peliarvosteluja. Pelien arvosteluun pitäisi saada enemmän sivuja, sillä olen aika varma, että juuri pelien arvostelut ovat suosituimpia sivuja.

Voisitte joskus kysyä lukijoilta, kumpaa ne lukevat mieluummin: Nirvin palstaa vai peliarvosteluita. Tulos voi olla melkoinen yllätys teille!

Puhukaa enemmän asiaa

Tietysti peliarvostelut ovat lehden tärkein ja laajin (eniten sivuja) asia.

Nyt meni hermot

Onko mahdollista käyttää television kuvaruutua näyttöpäätteenä PC:llä pelatessa? Esimerkiksi C64:lla ja Amigalla aikoinaan pelatessani käytin ainoastaan tv:n kuvaruutua. Kuvan tarkkuus oli erittäin hyvä ja koko sen mukainen, minkälaisen töllöttimen omisti.

Ovatko näyttöpäätteitä ja tietokoneita valmistavat firmat tehneet kyseisen kytkennän mahdottomaksi, koska näyttöpäätteiden myynti voisi romahtaa yksityiskäytössä?

Kyllä voi vaan ihmetellä esimerkiksi 21 tuuman näyttöpäätteiden hintoja, kun samalla rahalla saa hurjan ison ja näyttävän tv-vastaanottimen. Kyllä joku taitaa vetää välistä, sillä ei voi olla mahdolista, että valmistuskustannuksissa olisi niin hirvittävää eroa.

Milloin valmistut P6

PC:n saa kytkettyä televisioon, mutta se vaatii väliin vimpaimen, joka muuttaa PC:n videosignaalin TV:n ymmärtämään muotoon. Tällaisia valmistaa muun muassa AITech, maahantuoja on tamperelainen Zunami Oy.

Telkkareiden ja näyttöpäätteiden hintaeroon on syynsä. Jälkimmäiset ovat nimittäin moninkertaisesti televisiota tarkempia ja pystyvät parempaan resoluutioon. Tällainen tietysti maksaa. PC:n ja töllön väliset adapterit eivät ole erityisen kalliita, mutta niiltä ei kannata odottaa kovin kummoista kuvanlaatua. –kl

Murphyllä Asiaa

1. Lukijoille: Kun lähetätte vinkkejä yms. toimitukseen, niin laittakaa myös koneen merkki näkyviin, jotta välttyisimme erehdyksiltä ja raivonsekaisilta tunteilta koska pelivinkki olikin vain väärälle koneelle.

2. Toimituksen väelle: Kun peli on tehty sekä Amigalle että PC:lle, niin miksette testaisi sitä molemmilla koneilla vai tuleeko ko. peli joskus lähitulevaisuudessa Lyhyesti-palstalle esimerkiksi PC-updatena? Ja kun peli on PC:lle ja PC CD-ROM:lle, niin testataanko se molempina versioina? Jos testataan, laittakaa arvosteluun molempien versioiden kiintolevytila.

3. Kannanotto arvosteluiden teennäisyyteen: Mitä kauemmin olen Pelit-lehteä lukenut, sitä oudommalta arvostelut ovat tuntuneet. Jokin peli ei "tarjoa varsinaisesti mitään uutta" ja jostain toisesta pelistä sanotaan, että "hyvä kun ei ole mennyt muuttamaan". Yhä enemmän tuntuu, että arvostelija päättää ennen testausta, onko peli hyvä vai ei ja sitten niska limassa etsii pelistä hyviä puolia tai päinvastoin.

4. Ratkaisu-palsta on ihan turha. Mitä iloa pelistä on, kun parin kuukauden päästä pelin ilmestyttyä lehdessä on jo ratkaisu ja kaverit, joilla varmaan on piraattikopio pelaavat ratkaisu kädessä pelin läpi eikä millään voi vastustaa kiusausta olla "yhtä hyvä pelaaja". Jättäkää koko palsta mieluiten lehdestä pois. Ratkaisujahan saa muualtakin. Vaikka ette jostain kumman syystä voi lopettaa ratkaisujen julkaisua, vähentäkää edes ratkaisujen määrää ja julkaiskaa ne myöhemmin. Kiitos.

Murphy

2) Ne versiot arvostellaan, jotka ovat kädessä, eli jos joku jostain syystä lähettää sekä korppu- että CD-version, ne arvostellaan kummatkin. Arvaa jakelevatko pelifirmat kalliita pelejä kuin nekkuja?

3) Riippuu onko kommentoitu asia hyvä vaiko huono, tietysti. Teoriasi siitä arvostelun etukäteisvärittämisestä on täysin väärä: jopa Singletonin peleistä toivotaan parasta.

4) Ratkaisujen suhteen pätee edelleen sama vastaus: jätä lukematta.

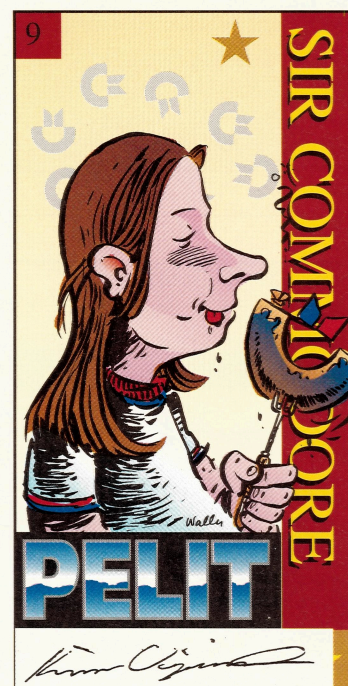
Myykää testipelit

Haluaisin lehteen osto- ja myyntipalstan peleille. Ja lisäksi toimitus voisi myydä testipelinsä samaisella palstalla, paljon halvemmalla kuin lehdessä mainostavat ilmoittajat.

MitäMitäHähHäh?

Emme perusta osto- ja myyntipalstaa, siitä muodostuisi hyvin pian piraattien rellestelypaikka kuitenkin. Toimitus jättää arkistoonsa ne harvat testipelit, joita ei tarvitse palauttaa maahantuojille. Osaa tarvitsemme myöhemmin, osan jaamme pois ILMAISEKSI kilpailupalkintoina.

Jatkamme kirjoittajiemme esittelyä kauniiden keräilykorttien muodossa. Vuorossa on Kimmo Veijalainen. Wallun, Tuijan, Nikon, Sarin, Jyrki J.J. Kasvin, Ossi Mäntylahden, Tapio Salmisen, JTurusen ja Kaj Laaksosen kortit löytyvät edellisistä lehdistä.



Kimmo Veijalainen on kofeiinilla kyllästetty ex-mudaaja, joka on syvällisesti perehtynyt hyödyttömän ajankäytön saloihin. Harrastukset koostuvat tietokonepeleistä, tietokonemusiikin keräilystä, pelien ohjelmoinnista omaksi huviksi ja roolipelaamisesta. Kirjojen tai elokuvien kanssa aikaa kuluu vain harvoin, mutta kun niin käy, kallistuu vaaka fantasian ja scifin puoleen. Todellisuus on mielikuvitusrajoitteisia varten.

Suosikkipelityyppi vaihtelee kausittain. Joskus parhaiten uppoavat konsolityyppiset räpellykset, joskus taas innostavat monimutkaisemmat seikkailut ja roolipelit. Kiinnostus lentosimulaattoreihin (avaruus poislukien) lopahti vuosia sitten, mutta on hiljalleen elpymässä.

Konemerkkien suhteen kyseessä on periaatteessa kaikkiruokainen heppu. Innostus Amigoihin ja Commodoren kasibittisiin tosin on sitä luokkaa, että objektiivinen suhtautuminen maailman valloittaneisiin persoonattomiin laatikoihin on vaikeaa. Tällä hetkellä konekanta koostuu Vic-20:stä, C64:stä, C128:sta, Amiga 500 Plussasta, CD32:sta, A1200:sta ja 486-kloonista. Konsolisuosikki on Gameboy, se kun tuntuu olevan hupilaitteista ainoa, jonka pelien hinnoittelu on järjellisyyden rajoissa.

Kun käyttöjärjestelmistä tulee puhe, alkaa sota. PC:ssä pyörii Linux, koska se on vakaa, moniajaa moitteetta sekä tarjoaa hyvän ohjelmienkehitysympäristön. Toinen suosikki on AmigaOs nopeutensa ja käytettävyytensä ansiosta. MS-DOSista mielipide on vankka ja horjumaton: dossi sopii joten kuten pelien ja demojen latausohjelmaksi, muttei mihinkään muuhun. W-alkuisista systeemeistä puolestaan tulee mieleen linnan rakentaminen rimojen varaan suolle – järkälemäinen kolossi on komea katsella, kunnes yksi nälkäinen termiitti tekee lopun kaikesta.

Sekalainen suosikkilista aakkosjärjestyksessä: Conan, GPL, Gravis, hobitit, Lappalainen, Netrek, Simpsons, Taru Sormusten Herrasta, Warlords II, Willow. Kaikkien Aikojen Mahtipeli on TurboRAKETTI.

Parasta musiikkia tekivät ja/tai tekevät Maniacs of Noise, Matt Gray, Chris Huelsbeck ja Jogeir Liljedahl. "Oikeaa" musiikkia sivistymätön piruparka ei kuuntele kuin vahingossa, koska se on useimmiten pilattu epäsynteettisellä ihmisääntelyllä.

Mortal Kombat 2 levykkeillä

Mortal Kombat 2:n PC-version arvostelussa oli virhe. Peli on saatavissa myös levykkeillä, joten niiden, joilla ei ole CD-ROM-asemaa, ei tarvitse vaipua epätoivoon!

Toinen virhe löytyi PelitSeis-palstalta, jossa oli MK 2:n fatalityjä. Tässä pari korjausta: Shang Tsungin Fatality 2 = (lähellä) pidä suojaus, ylös, alas, ylös, suojaus pois, alapotku. Barakan Friendship: pidä suojaus, ylös, eteen, eteen, suojaus pis, yläpotku. Tässä puuttunut Barakan Pit Fatality: eteen, eteen, alas, yläpotku.

Tuomas

Kiitos korjauksista.

Reimalla on asiaa

Aika hassua, mutta olen lähettänyt teille noin kymmenen kirjettä, eikä yhtään ole julkaistu. Tiedän kyllä, että kaikkia kirjeitä ei voi julkaista, mutta mikä vika minun kirjeissäni on?

Kimmo Veijalaiselle: mikä sinua vaivaa, kun sanoit ROTT-arvostelussa, että peliä ei viitsi pelata kovin kauan. Minä viihdyn pelin parissa varsin hyvin.

Reima

Jos kaikki kymmenen kirjettäsi ovat olleet ylläolevan kaltaisia, ei mikään ihme, ettei ole julkaistu. Ei riitä, että kirjoittaa "minun mielestäni hyvä tai huono", ei siitä kukaan ole kiinnostunut, vaan: MIKSI peli on hyvä tai huono.

Ja jälleen kerran huomautamme: arvostelut ovat yksittäisen ihmisen mielipiteitä, eivät kirjaimellisesti otettavia lakipykäliä. Nauti rauhassa ROTTista.

Kylmää vettä munaskuille

Olen tässä katsellut, miten viime aikoina on postissa Pelit-lehdelle jaettu suklaata ja suitsuketta, joten on aika kaataa vähän kylmää vettä munaskuille.

Postin aiheet ovat kummallisia: ensin on konesotaa, sitten Sound(wo)man valittaa kun on syntynyt tytöksi ja sitten vielä nämä runot. Eihän tässä tiedä, lukeeko tietokonealan julkaisua vaiko Sinä Minää.

Onko teillä muuten mitään käsitystä, moniko lukijoistanne omistaa modeemin? Monen peliarvostelun lopussa lukee, että demoversio on imuroitavissa purkista. Varmasti yli puolella ei ole kuitenkan tätä mahdollisuutta. On suuri häpeä, että pohjoismaiden suurimmalla pelilehdellä ei ole rahkeita valmistaa lehden mukana tulevaa korppua, cd:stä nyt puhumattakaan.

Lisäksi lehden sisältö kaipaisi jotain uutta. Peliarvosteluja voisi vähän lyhentää ja tilalle jotain muuta peleihin liittyvää. Nirvin höpinöiden tilalle voisi vaikka joku lukija kirjoittaa kolumnin. Asiaa varmasti riittäisi.

Joten, vaikka levikki onkin pysynyt samassa, ei se tarkoita sitä, ettei lehteä tarvitse kehittää mitenkään. Kuunnelkaa lukijoitanne.

Pelit-lehti on erittäin tasokas ja hyvä lehti, mutta kuten sanoin, suffelit on jo jaettu.

Raper Rolf

Ensimmäiseksi oikaisen pari asiavirhettä:

Lukijatutkimus tehtiin tammikuun 95 numerosta ja sen mukaan 36 prosentilla on modeemi ja 19 prosenttia ilmoitti hankkivansa vielä tänä vuonna. Lisäksi hyvin monella on modeemi käytössä esimerkiksi työpaikalla tai kaverin luona.

Toiseksi: Pelit-lehden levikki ei suinkaan ole pysynyt samana, vaan noussut tasaisesti koko lehden ilmestymisen ajan, ja on tällä hetkellä (syyskuu -95) 26 484 kappaletta. Lukijoita noin kolminkertainen määrä.

Yritämme tietysti koko ajan kehittää lehteä, kuunnella lukijoita, ja toteuttaa toiveita. Esimerkiksi postipalstan kirjeet valitaan sen mukaan, mistä aiheesta lukijat eniten kirjoittavat ja haluavat siis keskustella. Konesota riehui hyvin kiivaana ja riehuisi varmaan vieläkin, jollei sille oltaisi laitettu stoppia. Jos nyt on aika kritiikkikirjeiden ja niitä tulee paljon, varmasti myös julkaisemme niitä paljon. Se riippuu teistä.

Kokeilimme erikseen tilattavaa levykettä, ja noin 30 ihmistä kaiken kaikkiaan jaksoi kiinnostua. Ja mitä tulee kylkiäisromppuihin tai levykkeihin, niin maailmassa on yksi tosi huono puoli: mikään ei ole ilmaista ja suurin osa on kallista. Paljonko olisit valmis maksamaan niistä? Esimerkiksi ulkomaiset lehdet hinnoittelevat irtonumeronsa ja tilausmaksunsa sen mukaan, onko mukana levyke vai romppu, vai onko mitään.

Sinä haluat siis pois peliarvostelut. Hyvä. Kun kokoamme tämän kaiken, julkaisemmekin tästä lähtien pelkkiä uutisia ja kilpailuja. Lukijat saavat sitäpaitsi kirjoittaa palstoja niin paljon kuin haluavat: niiden pitää vain olla julkaisukelpoisia. Tätä varten perustettiin aikoinaan Seinäkirjoitus-palsta, joka hiljalleen kuoli pois, koska kukaan ei sille kirjoittanut.

Yliherra Wallu

Minulla olisi asiaa tälle mahtavalle yliherruuden saaneelle Wallulle: 1. Mihin minun pitäisi lähettää sarjiksia, että pääsisin julkisuuteen? 2. Mistä Punaniska sai alkunsa? 3. Mistä sinä tupsahdit julkisuuteen? 4. Missä muuten viipyvät sarjakuvamessut?

Wallu-fani

1. Lehtiin. Mieti, mihin lehteen sarjasi sopivat ja lähetä sinne näytteeksi muutama hyvin valittu ja valokopioitu näyte sarjastasi. 2. Punaniska-nimisen radio-ohjelman tunnuskuvasta. 3. Kärkölästä. 4. Suomen sarjakuvaseura ry. järjestää festivaalit vuosittain, seuraavat 10.-12. marraskuuta Vanhalla ylioppilastalolla ja Kaapelikirjastossa Helsingissä. –W.



FORM–A:n uhri kertoo:
Viattomuuden loppu

● ● Tietokonevirukset ovat kuin auto-onnettomuudet tai asuntomurrot: ne sattuvat vain muille ihmisille – eivät koskaan minulle.

Tietokoneviruksista on jaksettu mekastaa lehdissä ja tietoverkoissa vuosikausia, ja virussuojasoftien ympärillä pyörii satojen miljoonien markkojen bisnes. Onpa esitetty jopa sellaisia väitteitä, että virussuojaohjelmistojen valmistajat ohjelmoisivat itse uusia viruksia luodakseen tuotteilleen lisää markkinoita.

Kaikista virusvaroituksista ja havaittujen virusten perusteella tehdyistä hälytyksistä huolimatta virukset eivät ole löytäneet tietään kiintolevyilleni. Eivät, vaikka imuroin softia tietoverkottuneen maailman epämääräisiltä turuilta ja heittelen levykkeitä ristiin rastiin postilaitoksen ystävällisellä avustuksella. Ilmeisestä riskikäyttäytymisestäni huolimatta olen saanut olla viruksilta sun muilta pöpöiltä täysin rauhassa. Edes lähipiirissäni ei ole ketään virusten uhria.

Ei ihme, että alkuaikojen varovaisuus on vähitellen muuttunut huolettomaksi välinpitämättömyydeksi.

Epäilyksen varjo lankeaa

Tai tarkemmin sanoen: *Olin* saanut olla viruksilta rauhassa – viime elokuuhun asti. Olin kannettavani kanssa työmatkalla Tanskanmaalla, kun paikalliselle ystävälleni tuotiin pihtien nokassa saastunut levyke: "Minun virusskannerini ei pidä tämän sinun kopioimastasi levykkeen hajusta." Epäilyksen varjo kohdistui tietysti minuun ja minun kannettavaan multimedia-Tossuuni – kunnes paikallisesta levykelaatikosta löytyi saastunut levyke, jota ei oltu käytetty moneen viikkoon.

Virus oli tietenkin ehtinyt tarttua myös minun koneeseeni sekä kaikkiin käytössä olleisiin levykkeisiin. Taudin nimi oli FORM–A, ja vaikka se ei kokemukseni mukaan aiheuta varsinaista vahinkoa, se tarttuu kuin vähän käytetty purukumi mokkanahkatakin selkämykseen.

Hyvän onneeni luottaen en ollut asentanut tietokoneeseeni minkäänlaista virussuojausta, eivätkä paikalliset olleet yhtään sen varovaisempia, vaikka he olivat pari kuukautta aiemmin kokeneet vastaavan virusepidemian. Vain viruksen ensimmäisenä havainnut henkilö tutki oma-aloitteisesti kaikki käsiinsä joutuneet levykkeet, mikä pelasti meidät todelliselta kulkutaudilta.

Olimme olleet asentamassa kehittelemääni multimediasoftaa paikallisiin koneisiin, jotka kaikki saivat asennuksen yhteydessä FORM–A-tartunnan. Tartunnan saaneita tietokoneita ei oltu kuitenkaan ehditty vielä käyttää ohjelman asennuksen jälkeen. Likeltä kuitenkin liippasi, sillä suurin osa kyseisistä koneista oli kytketty paikalliseen lähiverkkoon.

Niin makaa kuin petaa

Järkytykseni oli tietysti melkoinen. Tietokoneeni koskemattomuutta oli loukattu! Kiintolevylläni oli kutsumattomia vieraita!

Tilannetta ei yhtään helpottanut se, että FORM–A otti ja saastutti myös sen tunnistamiseen käyttämäni virustentorjuntaohjelmalevykkeen buuttisektorin. En tyhmyyksissäni ollut vaivautunut laittamaan edes tässä vaiheessa levykkeen kirjoitussuojausta päälle.

Ja kaikki tämä olisi ollut niin helppo välttää. Tai ainakin vahingot olisi voitu minimoida yksinkertaisesti suojaamalla sellaiset levykkeet kirjoittamiselta, joille ei oltu kirjoittamassa mitään. Niin yksinkertaista se on. Lisäksi viruksen siivoaminen olisi ollut paljon helpompaa, jos olisin älynnyt edeltäkäsin tehdä ja kirjoitussuojata itselleni buuttilevykkeen, jolla on viruksenpoisto-ohjelma sekä kopio oman koneeni SYS.COM-ohjelmasta. Nyt koneen kiintolevyn desinfiointi vei kokonaisen työpäivän, kun ensin piti saada aikaiseksi virukseton puhdistuslevyke Tossun omalla SYS.COM-tiedostolla varustettuna!

Ja kaikki tartunnan buuttisektorilleen saaneet levykkeethän tuli puhdistettua. Tulihan. En välittäisi tuoda FORM–A:ta Suomeen.

Terveystarkastus

Vaikka ei haluaisikaan tuhlata tietokoneensa muistia pysyvien virussuojien lataamiseen, tietokoneelleen kannattaa tehdä perusteellinen terveystarkastus esimerkiksi kerran viikossa. Semminkin, jos säännöllisesti imuroi tiedostoja maailmalta ja harrastaa levykkeiden roudaamista tietokoneesta toiseen.

Esimerkiksi hyväksi havaitun ja yksityishenkilöille ilmaisen F-PROT-virustentorjuntaohjelman voi käydä imuroimassa itselleen Pelit-purkista. Vain yritykset ja yhteisöt joutuvat maksamaan sen käyttämisestä.

Ei siinä mitään, että oma kone saastuu. Mutta se tunne, kun luulee tartuttaneensa ystäviensä tietokoneet... sitä ei kukaan halua omakohtaisesti kokea. Uskokaa pois.

B.T.W.

Virusvaarasta seuraa muun muassa se, että Pelit-lehden toimitus heittää ilman oheistietoja lähetetyt levykkeet menemään ilman sen kummempia rituaaleja. Eli jos levykkeen päällä ei lue, kuka levykkeen on lähettänyt ja mitä se sisältää, me emme laita sitä tietokoneisiimme siinä toivossa, että löytäisimme jonkin sortin LUEMUT-tiedoston. Ei, me heitämme kyseisen korpun eli lerpun mielialasta riippuen joko roskakoriin, silppuriin, koirankoppiin tahi biojäteastiaan!

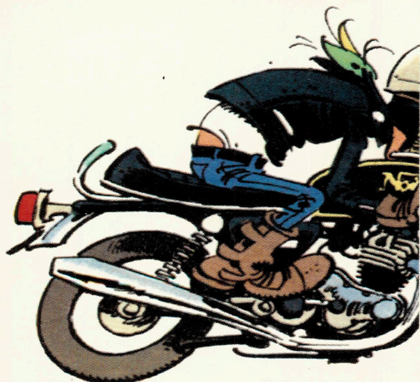
Megatech-trivia

1) Onko Megatechillä Internet-sivua?
2) Mistä voisin saada Metal & Lacen K-18-datadiskin?
3) Milloin Dragon Knight III ilmestyy?

Pekka Ollilainen

1) Toistaiseksi ei, vaikka heillä verkkoyhteys onkin.
2) Varmimmin suoraan pääkallonpaikalta eli Megatechiltä itseltään.
3) Ei koskaan. Sen sijaan Knights of Xentar on jo julkaistu K-18-levykkeineen kaikkineen. Syy nimen muutokseen on hämärän peitossa, mutta se on kaikesta päätellen tapahtunut aivan viime tingassa.

Wexteen



Minun mielestäni...

Ja taas on aika skabailla, jos päätoimittaja vain on antanut anteeksi viime kerralla unohtamani palkinnot. Anteeksi vain kaikille voittajille, jotka saivat odottaa sarjakuvatuksiaan useamman viikon.

Tällä kertaa aiheena ovat virusten tekijät. En pysty kuvittelemaan, mitä viruksen ohjelmoijan päässä liikkuu, mutta sitä minulla on sen sijaan montakin ideaa, mitä heille pitäisi tehdä. Esimerkiksi juustohöylän, tulitikkujen ja laimean rikkihapon ystävällisellä avustuksella.

Eli Wexteenin tämänkertaisen kilpailun tehtävänä on täydentää seuraava lause: *Minun mielestäni kaikki virusten ohjelmoijat pitäisi...*

Viisi parasta ehdotusta palkitaan Like-kustannuksen lahjoittamin Akira-albumein. Pyydän käyttämään niin painokelpoista kieltä, että voin julkaista voittaneet ehdotukset.

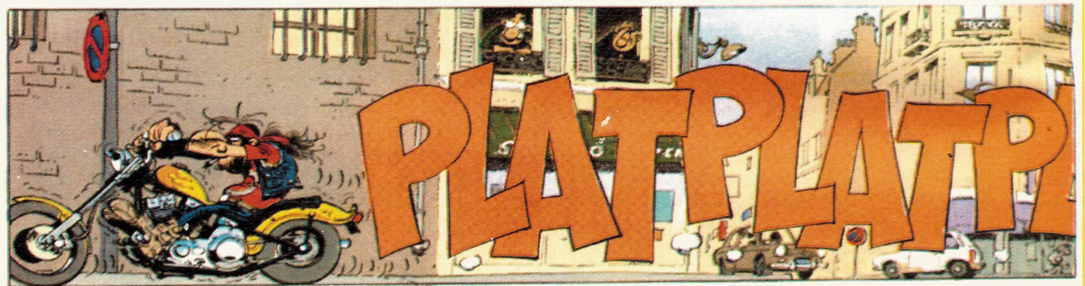
WABROWAABROOOOOOAAAAAAAAAAA BLING BLANG RATAKLANG SHPLING TAKLONG!

Huh! Läheltä liippasi, että viime vuoden hulppein sarjakuvauutuus ei lipsahtanut huomaamatta ohi silmien.

Christian Debarren Joe Bar Team pitää raskalais-belgialaisen sarjakuvaperinteen (Niilo Pielinen, Sammy Day, Natasa, Piko ja Fantasio...) lippua korkella. Siinä missä monet vanhat tutut hahmot ovat viime vuosina osoittaneet väljähtymisen merkkejä, Joe Bar Teamin yhdestä kolmeen sivun mittaiset tarinat ovat virkistävä tuulahdus 70-luvulta. Eikä hyvään sarjakuvaan näemmä tarvita yhtään nyrkiniskua saati intiimihygieenisiä paljastuksia...

Joen baari on moottoripyöräilijöiden kohtaamispaikka tarkemmin määrittelemättömässä keskieurooppalaisessa suurkaupungissa (sekopäisen liikennekulttuurin ansiosta epäilen vahvasti Pariisia). Baaria tukikohtanaan pitävät neljä moottoripyöräilijää ovat baarin omistajan ohella sarjakuvan päähenkilöt. Heimo Huohottimelle, Tuutti Tepalle, Simo Kilinälle ja Ensio Bentsiinille moottoripyöräily on elämää suurempi sakramentti, jonka nitroglyseriinimetanoli-ehtoollinen kaadetaan suoraan tankkiin. Viimeisen päälle viritetyn Norton 850 Commando Mk 1 vm 1968:n kunniaa puolustetaan uskonnollisella fanaattisuudella. Myös muut hemmojen pyörät ovat alansa klassikkoja aina Ducati 900 SS:ään asti, vaikka Harrikoiden omistajille ystävällisesti naureskellaankin.

Vaikka sarjakuvan henkilöt on piirretty perinteikkään isonenäiseen tyyliin, pyörät on piirretty huolella aina aitoja lisävarusteita myöten. Jopa äänefektit ovat aitoja kierrosnopeuden aiheuttamine muutoksineen kaikkineen.



Joe Bar Teamin vitsit lohkotaan alan fanaattisimpien harrastajien kustannuksella. Vai mitä tuumitte Joen Baariin hankitusta jukeboksista, jonka levyillä on parhaita paloja menneiden vuosien moottoripyöräkilpailuista: "Niin kaunista että oikein itkettää." Kaikki keinot tehon ja huippunopeuden nostamiseksi ovat sallittuja, eikä poliisin tutkilla ole muuta virkaa kuin puolueettomina tuomareina. Eivätkä moottoripyöräpoliisitkaan pysty aina vastustamaan kunnon haastetta. Jos ei muuten niin näyttääkseen, miten kunnolla viritetty Bemu oikein kulkee.

Moottoripyöräilyn harrastajille Joe Bar Team on entuudestaan tuttu Superbike-lehden sivuilta. Kustantajan moottoripyörätuntemus näkyy myös käännöksessä, jossa ei ole huomauttamisen sijaa. Kokemattomien sarjakuvakustantajien tavoista poiketen TLH-Media on huomannut panostaa myös painojälkeen. Laakapaino Oy on tehnyt hyvää työtä. Vain tekstauksesta, tai pikemmin sen puutteesta pääsee nipottamaan, sillä puhekuplat on ladottu.

Toivottavasti tätä tavaraa saadaan jatkossa myös lisää.

http://www.hec.unil.ch/people/tborloz/robby/bike.htm.

Joe Bar Team.
Teksti ja piirrokset: Christian Debarre,
Väritys: Studio Leonardo.
TLH-Media Oy, Superbike (1994).

PELIT SEIS?



Tällä kertaa kirjeitä tuntuu toimitukseen kertyneen harvinaisen vähän, joten lisää postia kaivataan tuttuun osoitteeseen:
Pelit
PelitSeis?
PL 64
00381 Helsinki.

Auttajien ja vinkkien viljelijöiden joukosta kohtalon käsi (that's me) poimi palkinnon tällä kertaa nimimerkille **Garion**, joka oli nähnyt vaivaa auttaessaan kanssapelaajiaan. Palkinto kiitää myös nimimerkille **This game is still too easy for me** muhkeasta Dark Halfin loppupuolen ratkaisusta.

Star Trek: The Next Generation

Olen suorittanut tehtävän Allanorissa menestyksekkäästi. Allanorista olen lähtenyt kohti Jerichoa, josta pitäisi löytyä Unity Device ja tietoja siitä. Planeetta on kuitenkin räjähtänyt 30 vuotta sitten, ja paikalle jäänyt musta aukko tuhoaa aluksen. Miten pääsen tästä eteenpäin?

Picard out

Miksei kukaan koskaan kuuntele tai usko Deanna Troita? –nn

Simon the Sorcerer 2

Miten saan valoa viemäriin? Entä kuinka saan otettua rapuja laiturilta?

Runt -95

Viemärin pimeyttä saat valaistua itse kehittämilläsi supertehokkailla hohtomadoilla. Valmista ne hullun geeniproffan koneessa erottamalla ensin sähköisestä kilpikonnasta ylimääräinen virta ja lisäämällä tämä voima huoneesta löytämiisi hohtomatoihin. Laiturilla olevat ravut ovat vain yksi pelin monista hämäyksistä, et voi saada niitä. –ts

Miten suolle pääsee mutaa hakemaan, ja miten MacSwamplingsin kello saadaan toimimaan?

Leijona???

Viemärissä Simonia pelottelevan ison hämähäkin saa pois tieltä saattamalla yhteen satamasta löytyvän sadetanssijan ja paikalliset kansantanhuajat. Sopiva sadekuuro näet huuhtelee "lian pois". MacSwamplingsin kellon saa toimimaan asentamalla siihen linnan lastenhuoneen kehtomekanismista pöllityn rattaan. –ts

Kuinka pääsen taikureiden kisaan, sillä jono ei liiku mihinkään, ja ennen omaa vuoroaan ei taitojaan pääse esittelemään? Entä missä kumivene täytetään?

Thunder

Maagikkojen juuttuneen jonon ohittaminen sujuu hajupommilla. Vie Swamplingilta saamaasi mössöä pilailukauppiaalle, joka rakastuu myrkyn kuvottavaan hajuun ja käyttää sitä hajupommeihinsa. Saatuasi ilmaisen näytteen käy tipauttamassa se maagiteltan keskelle. Tajuntasi palattua huomaat paikan tyhjentyneen yhtä flunssaista jäärää lukuun ottamatta. Vaari sattuu olemaan myös melko kuuro, ja joutuu käyttämään kuulotorvea. Puhu ukille ja kaada tämän torveen puolet herkullisesta MacSwampy's-pirtelöstäsi. Tökötti kovettuu putkeen ja mies ei kuule, kun hänen numeroaan kutsutaan, joten voit rauhassa etuilla. Kumivene täytetään järven neidon happisäiliöstä vapautettuasi ylityöskennelleen neitosen vuorostaan. –ts

Death Gate

Kicksey Wincey (Pelit 5/95). Työnnä pöytää, avaa ikkuna ja katso ulos. Lue sitten pojan antama lappu. Näkemäsi mantereen nimen yläpuolella on koodisana, joka ilmoittaa järjestyksen, jossa käden kuvia tulee painaa. Siis esimerkiksi sana TIME tarkoittaa järjestysta Topaz – Iron – Marble – Emerald.

Stargazer

James Pond 2

Kuinka saa hengiltä ison lumiukon, joka viskoo päätään ympäriinsä?

Tietämätön

Dungeon Master

Kuinka selviän kolmostason kiviotuksista? Pelkällä tavaroiden viskelyllä ja miekalla huitomisella tappaminen on hirveän hidasta ja epätehokasta. Mitä voi tehdä Magical Boxilla?

Tietämätön

Voit yrittää nakella kiviotuksia myrkkypilvillä. Kyllä ne hakkaamallakin kuolevat. Magical Box, kuten kaikki muutkin esineet, näyttää optionsa, kun sen valitsee. Freeze Time pysäyttää hetkeksi kaikki oliot. –nn

Cadaver

Miten ensimmäisen tason lohikäärmeen saa hengiltä, ja mistä löytää Unknown-käärön?

Cadaver live again

Lohikäärmeen saa hengiltä loitsulla, jonka nimi oli muistaakseni Massacre. –nn

Prince of Persia 2

Miten selviän lintumiesten linnassa tulimiekasta?

Puhelimitse

Eric the Unready

Miten saan Pavilion of Tomorrow -näyttelystä Chamberpotin suojaamaan lohharin liekeiltä? Katapultti kun ampuu kiven aina käärmeen suuhun ja kumauttaa kongia. Entä miten saan suoritettua Lilyn antaman uuden maypoleen kiipeämisen jälkeisen tehtävän?

I'm in DEEP xxxx!

Universe

Kuinka pääsen eteenpäin Silphinaan talosta, ja mistä löytyvät uudet vaatteet? Entä mitä autolle pitää tehdä?

SM

Doom

Miten pääsee neljännen tason myrkkylammikossa olevien pylväiden avulla ylös? Olen painanut nappia ja odottanut pylvään päällä, mutta mitään ei tapahdu. Pääseekö kentän näin läpi? Jos ei, niin miten?

PC-vammainen

Muistaisin, että kyseiset pylväät nousivat, kunhan vain astui niiden päälle. No, et kyllä menetä mitään, sillä ei niiden avulla tasoa läpäistä – oikea reitti loppuun löytyy menemällä hissillä takaisin ylemmälle myrkkylammikolle, jonka toiselle puolelle on avautunut ovi. –ts

Ultima IV

LL (Pelit 5/95). Nightshaden koordinaatit ovat J'F"C'O". Sitä tulee etsiä keskiyöllä.

T.K.H

Ultima V

Apua, Ultima 5! (Pelit 6/95). Lord Britishin löydät vasta ihan pelin lopussa alamaailman keskustasta. Jos Wrongluola tuottaa vaikeuksia, mene Covetous-luolan kautta (ovi aukeaa huutamalla "Avidus"), sillä molemmat luolat johtavat samaan alamaailmaan. Luolissa muista aina tutkia seinät salaovien varalta. Hythlothiin pääsee helpoiten näin: laske alas Pawsista itään olevasta vesiputouksesta Destardin alamaailmaan. Seuraa jokea alas ja käänny risteyksessä itään.

Kun olet pitkällä pohjois-eteläsuoralla kohdassa Mm,Gm (suunnilleen), taio IN POR (silk, moss) itään ja olet Hythlonin alamaailmassa. Kun olet löytänyt Shard of Covardicen (koordinaatit Lk, Lb) mene maailman kaakkoisnurkkaan, jossa on tulivuori (keskustaa kannattaa tutkia) ja luolan suuaukko. Huuda salasana "Ignavus" ja nouse maan pinnalle – jostain syystä luolan läpikulku ylhäältä alas on lähes mahdotonta. Lennä matolla meren yli itään Serpent Islelle ja varaa mukaan paljon parannustaikoja.

Mantroja käytetään lausumalla ne alttarilla kolme kertaa peräkkäin. Niitä saa juttelemalla ihmisille, mutta se on aika epätoivoista puuhaa, joten seuraavassa lista mantroista: Justice – BEH, Honesty – AHM, Sacrifice – CAH, Valor – RA, Humility – LUM, Spirituality – OM, Honor – SUMM, Compassion – MUH.

Garion

Mistä löytyy Sandalwood Box? Pitääkö Shadowlordit tuhota ennen Great Counciliin menoa?

Valtiatar Polgasa

Jagged Alliance

Muutamia vinkkejä tähän hyvin toimivaan sotastrategiaan:

1. Micro purifier löytyy löytyy ensimmäisenä aamuna sektorista 59 (tai mistä tahansa sektorista, johon ensimmäisenä menee).
2. Puhtaan juomaveden turvaamiseksi valtaa sektorit 50, 29, 30, 39 ja 49.
3. Brendan laboratorio löytyy sektorista 28. Pienemmästä vajasta löytyy avain laboratorion varaston takaoveen.
4. Viruksen torjuntaan löytyy Pomelia-kukkia sektorin 8 ylälaidasta pieneltä aukiolta.
5. Alkuasukkaiden hautausmaa löytyy sektorista 6.
6. Alkuasukkaiden varastettu sielukivi löytyy sektorista 23 ylhäältäpäin laskettuna toiselta pieneltä saarelta. Kulje varovasti, koska jos vartijat huomaavat sinut, ne pirulaiset räjäyttävät kaikki sillat.
7. Sektoreille 22, 32, 41, 51 ja 53 kannattaa ottaa mukaan metallinilmaisimia sekä räjähde-ekspertti.
8. Sektorilta 12 löytyy Santinon laboratorio.
9. Sektorista 1 löytyy itse Santino. Täräytettyäsi vartijat autuaammille metsästysmajoille kulje sektorin vasempaan yläkulmaan, jossa on Santinon kämppä. Rakennuksen vasemmassa yläkulmassa on huone, jossa Santino majailee. Äijästä ei tarvitse

The Dark Half

3. Päivä

Kun heräät, mene vastaamaan puhelimeen. Miriam soittaa sieltä veitsi kurkullaan ja anelee armoa. Kun puhelu on katkennut, mene takaisin makuuhuoneeseen. Liz on jättänyt lapun peilille. Ota se ja rahat komerosta takin taskusta. Sitten pikapikaa Miriamille.

Kun olet tullut hissillä ylös, ota paperilappunen maasta ja tykitä ovesta sisään. Tällä kertaa Miriam makaa maassa ja vieläpä kurkku auki viillettynä. Ota hiilihanko vasemmalta. Vaasissa on lintupilli, jolle en keksinyt käyttöä, mutta sen saa seuraavalla tavalla: Täytä tuoppi (tai lasi) akvaariossa vedellä ja kaada se vaasiin. Toista tämä, niin pilli on sinun. Ota maton päältä paperimöykky ja avaa se. Sieltä paljastui George Starkin (Thadin pimeämpi puoli) silmä.

Kun yrität lähteä rikospaikalta, George tuuppaa sinut naureskellen takaisin sisään. Ota kuva hänestä kameralla ja sen jälkeen huido hänet matkoihinsa hiilihangolla.

Sitten menet kaupungille PhotoShoppiin. Maksa Lizin takista saaduilla rahoilla kehitetty kuva Homerin tappajasta. Sitten kävele yliopistolle. Heitä köysi puuhun ja pääset juttelemaan hassun mummelin kanssa. Kuunneltuasi mielenkiinnolla tädin sekoja tarinoita menet rautakauppaan. Myyjä antaa sinulle lappusen, joka on Georgelta. Sitten menet kiusaamaan parturia. Hän sanoo sinulle ettei halua vaikeuksia, mutta sinä sanot hänelle: *"Trouble? I'm here to kill you for squelin' on me."* Parturi lähtee karkuun, asiakas rupeaa mamoilemaan, ja sinä otat partaterän pöydältä. Sen jälkeen voit matkustaa kotiin.

Muista ettei sinulla ole pyssyä tai viskipulloa mukana, koska muutoin poliisit nappaavat sinut. Kun poliisit tulevat jälleen kerran vierailemaan sanot heille:

"If it's my blood, where's my wound?" I can prove I'm not the killer, I have a picture of George on film. It was taken at Miriam's...Here, take it."

"Hold on. I've got a photograph of George with Homer's wooden leg...See look, he's the killer, not me!"

"You don't understand! The killer is still out there. He wants you to think he's me. I'm afraid for my family!"

"What about this? I have a note from George. He delireved it in person to the man at the hardware store."

"Wait! This eyeball belongs to George...None of those bodies are missing an eye, right?"

Poliisit lähtevät ja jättävät varjostajia pihalle. Illan päätteeksi mene kirjoittamaan kirjahyllyn taakse. Sen jälkeen voit mennä nukkumaan.

4. päivä

Jälleen yksi painajaisuni takanapäin. Puhelin soi, George siellä vain ilmoittaa, että on tappanut agenttisi. Harhauttaaksesi poliisit sinun pitää repiä etupihan puusta oksa ja pistää se puhelimen vieressä olevaan kulhoon. Sytytä oksa ja mene vasemmalle kaapin taakse piiloon. Poliisit tulevat sisään ja juoksevat makuuhuoneeseen ja sinun pitäisi matkustaa Rickin, agenttisi toimistoon New Yorkiin. Kun pääset sisään, George soittelee jälleen.

Kun puhelu on päättynyt, ota viestit oikealta "ehdottomasti kuolleen" poliisin vierestä. Sitten tri Pritchardin luokse sairaalaan. Kysy tohtorilta leikkauksestasi niin hän lähtee penkomaan kansioitaan. Avaa vaunujen laatikko ja ota sieltä ensiapulaukku ja kirurgin veitsi. Tällä välin pääsi George tekemään taas pahojaan. Tohtori kuoli ja sinä näet, että Tornado (auto) lähti kotiasi kohti. Mutta onneksi vieressäsi on puhelin, joten pirautapa Lizille. Sen jälkeen takaisin kaupunkiin ja yliopistolle. Juttele jälleen höpsähtäneelle muorille. George soittaa (ties monennenko kerran tämän pelin aikana) sinulle jälleen.

Puhelun päätyttyä mummo antaa sinulle naamiointivälineet. Pistä ne päähäsi ja juokse äkkiä kotiisi. Kun tulet sisään, leikkaa Lizin köydet poikki kirurgin veitsellä. Avaa ensiapulaukku ja hae viskipullo komerosta. Laita kääre viskipulloon ja sytytä se. Heitä Molotovin cocktail kirjahyllyä kohti ja PUM, tie Starkin luokse on vapaa. George ei saa saada kirjaa valmiiksi, joten sano seuraavasti: " *Steel Machine. First get another pencil. We hate dull pencils.*" Tämän jälkeen vaihda tylsä partaveitsi pöydälle.

Sitten taas puhumista eli:

"Why don't you start with Machine doing 110 mph in his sports convertible along California coast?"

"How about if Alexis Machine bribes a local woman to call FBI headquarters and reveal a scandal that will ruin agent Morris reputation and character?"

"Let's have Machine take his hostage into an abandoned steel mill and call his demands into FBI headquarters."

"In the middle of Mardi Grais, Machine's gun goes off, richochets off of the steel snake, and kills a police officer."

Sitten tulevat pääskyset ja vievät Thadin pimeän puolen helkkariin.

This game is still too easy for me

kuitenkaan välittää, sillä tämä kyllä tietää pelinsä olevan menetetty ja hoitelee itse itsensä. Säntää huoneen vasempaan ylänurkkaan ja nappaa pöydällä oleva puun taimi ja häivy pikaisesti paikalta.

Lisäksi vinkkejä varusteiden parantelusta:

1. Käytä compound 17:ää panssareihin ja kypäriin. Homma kannattaa hoitaa mekaanikolla, ja vasta omistaessasi spectra-panssarit ja kevlar-kypärät.

2. Räjähdeasiantuntijalla kannattaa tehdä polttopulloja seuraavasti: kaada pulloon öljyä ja bensaa ja aseta sytykkeeksi puuvillarätti.

3. Mekaanikko pystyy kohentamaan aseittesi tarkkuutta ja tehokkuutta, kun lisäät tussareihisi maastosta löytyvän metallipalasen. (?) Metallin vähyydestä johtuen operaatio kannattaa tehdä vasta M-14:lle ja M-16:lle.

Jokeri

Lion King

Olen jumissa tasossa kahdeksan (Be prepared). Oikealla puolella on seinä, ja takaisin ei pääse. Ennen seinää on kolme kuumaa lähdettä, joista kaksi toimii. Miten pääsen eteenpäin?

Epätoivoinen

Ylhäällä on tippukiviä, lyö yhtä kiveä kaksi kertaa. Mene lähteen päälle, kun se ei syökse tulta. Lyö kiveä, kunnes kivi tippuu. Tie avautuu alas lähteen vierestä.

Joonas Luukkala

Lands of Lore

Where is the bull? (Pelit 6/95). Paikka on Dungeons. Häivytettyäsi seinän painamalla laattaa löydät Nathalien avaimen syvennyksestä.

Marko N.

Miten ja mistä saan loitsun Mist of Doom? Entä mikä tehoaa parhaiten Valkoisen tornin aaveisiin? Onko Yvelissä paljonkin laudoitettuja ovia, joista saan hakattua laudat irti? Mistä löydän eliksiirin tekoon tarvittavan kupin?

Conrad, Baccata and Paulson

B.A.T 2

Miten murtaudutaan Massigliapankkiin?

Secret Agent

Simon the Sorcerer

Surkea 386:n omistaja (Pelit 6/95). Käytä kiipeämispalikkaa kalliorinteessä muiden tappien välissä sijaitsevaan koloon. Lumiukosta pääsee ohi syömällä kurkkupastilleja, jotka löytyvät örkkiluolien kidutuskammiosta. Tosin lumiukon ohittamisesta ei ole mitään hyötyä, ellet ole hankkinut noidan luutaa. Luudan saat putsaamalla elävään puuhun merkityn tahran. Osta kaupasta White Spirit ja käytä sitä tahraan. Puu kertoo sinulle taikasanoja, joiden avulla voit käydä haastamassa noidan kaksintaisteluun. Voitettuasi noidan hän muuttaa



itsensä lohikäärmeeksi, mutta pääset paikalta muuttumalla hiireksi ja juoksemalla hiirenkoloon.

Bucky the Superdwarf

Alone in the Dark 3

Peliinsä jumittunut (Pelit 6/95). Avaa hana huoneesta, jossa peltiheikki on, ja pue kumihanskat käteesi. Katkaise veitsellä sähköjohto (hanskojen lähellä) ja juokse patsaan luo odottamaan.

Thunder

Full Throttle

Olen jumissa romurallissa. En pääse törmäämään Maureeniin, kun Ripburgerin miehet tönivät minut aina pois paikalta.

Pöpi

Aja ensi vasemmalla olevasta hyppyristä, niin allesi jäävä oranssi auto hyytyy kolauksessa. Nyt töni pikaisesti auto oikealla olevasta hyppyristä alas (siis hyppyrin eteen). Ota vauhtia ja hyppää itsekin hyppyristä, ponnahdat oranssin auton katosta Ripburgerin miesten auton päälle saaden tämän sammumaan. Nyt voit rauhassa kaahata päin Maureenin autoa. –ts

Hugo's House of Horrors

Ville (Pelit 6/95). Ritilän saat auki, kun laitat siihen öljyä ja avaat sen. Kun Hugo on kutistunut, niin ota pöydältä kuminauha. Mene takaisin koppiin ja käske Igorin painaa nappia. Toista tätä, kunnes Igor painaa sinistä nappia.

A.K

Aladdin

Toisessa tasossa on kivoja jippoja. Heti alussa juokse vasemmalle, kunnes saat omenan. Palaa oikealla, ja tapa käärme, jonka luokse saavut. Ravaa taas vasemmalle. Omenan paikalla pitäisi nyt olla lisäelämä.

Kalle 9v.

Manhunter 2

Avuton seikkailija (Pelit 6/95). Ranta = Hyde Street Park: tutki ranta-alue ja kuole kerran. Tee sama päivän lopuksi. Lauttarakennus = Warehouse(?): sinun on päästävä ruudun vasemmassa ylänurkassa olevasta ovesta läpi joutumatta robottien jyräämäksi. Tutki huone tarkoin. Laatikko: boksissa lukee medical supplies, eli lääketarvikkeita. Tänne pääset myöhemmin.

Mini

Dark Forces

Tuomas Leppänen (Pelit 6/95). Tuhottuasi ensimmäisen hissin eri kerroksista kaikki vartijat mene hissillä ylimpään kerrokseen. Hissillä ajaessasi olet varmaan huomannut ovia, joista olisi päästävä. Lähetä ylös päästyäsi hissi kerrosta alemmas ja mene itse hissin takana olevaan käytävään, jossa pamauta aukko seinään ja hyppää siitä hissin katolle. Nyt pääset pienellä työllä oven toiselle puolelle.

Pertti Lahdesta

Bioforge

Miten saan sammutettua sulavan ydinreaktorin? Olen saanut tiputettua sitä vartioivan alienin reaktoriin ja iskenyt oikean koodin tietokoneeseen, mutta reaktori sulaa yhä. Miten saan neljännen kerroksen oven auki? Siinä on jonkinlainen koodilukistus, enkä löydä koodia mistään. Saako kolmannesta kerroksesta löytyvää Icarus-alusta mitenkään toimintakuntoon?

Mastaba

Oikean koodin nuijiminen tietokoneeseen vasta avaa reaktorin jäähdytysjärjestelmää paikallaan pitävät lukot. Koodin käyttämisen jälkeen sinun pitää nostaa jäähdytyspäät (?) takaisin oikeille paikoilleen. Tämä tapahtuu vääntämällä tietokonepaneelin molemmilla puolilla olevissa pylväissä olevat vivut uuteen asentoon. Neljännen kerroksen ovella tarkoitat varmaankin puzzlelukolla lukittua ovea pienen käytävän päässä. Et löydä siihen mistään oikeaa koodia, vaan sinun pitää painella valopaneeliin oikea kuvio. Icaruksen saat kuntoon vasta pelin lopussa, jolloin karkaat sillä planeetalta. –ts

Cruise for a Corpse

Vasaraa ei pelissä olekaan. Pelin loppuvaiheessa pääset keittiön kautta ruumaan, ja saat sorkkaraudan. Tutki ruuma ja mene sitten konehuoneeseen, josta nyt löytyy ruuvimeisseli. Jos et kuitenkaan ole vielä näin pitkällä, varmistu, että olet kuulustellut jokaista henkilöä kaikista mahdollisista asioista. Jos tämä ei auta, ja mikäli pelaat Amigalla kopioiduilla levykkeillä, osta alkuperäinen peli!

Garion

Cannon Fodder

Naakka (Pelit 6/95). Tehtävässä 8–4 hyppää autolla jokeen. Sinulla on muutama sekunti aikaa poistua autosta ennen kuin se uppoaa.

Garion

Miten pelin lopputehtävän pääsee läpi?

Garion

Woodruff and the Schibble of Azimuth

Vade Laner (Pelit 6/95). Vie ensin saappaasta saamasi Azimuthin kuva The Street of the Sad Bozookin naiselle, jolloin saat Azimuthia koskevan artikkelin. Anna sitten artikkeli opettajalle/baarineidille, ja hän opettaa sinut lukemaan.

Weather watchia pitää käyttää seuraavasti: Katsele ensin Tobozin numerosta Kah Zig Sto Blaz säätiedotus, jossa kerrotaan mihin luonnonmullistukset iskevät (esimerkiksi Redlight District, Administration Center ja Bigwigs Place). Sitten vain käytät weather watchia säätiedotuksen ilmoittamassa paikassa, ja saat tietää tarkan iskemiskohdan.

Nyt voit käyttää luonnonmullistuksia hyväksesi, esimerkiksi Meteori murskaa helposti Bluxtre Nutin, kunhan sen on saanut ensin pien avulla pysymään paikoillaan. Tobozin numeroita saat lisää pelin eri vaiheissa esimerkiksi keskustelujen yhteydessä. Tobozia voi siis käyttää lähes missä tahansa, ja se toimii puhelimen tavoin.

Little Schnibble

Olen juuttunut kohtaan, jossa pitäisi saada boozokkien Voimatietäjä tietäjien huoneeseen. Tyyppi kuitenkin tarvitsee kadonneen energiavarpunsa. Mikä on bozookkien valtaistuisalissa olevan kassakaapin numerokoodi? Miten saa tavaran, jolla saan byrokraatilta lipun, jonka avulla taasen saan työohjeet tehtaalle? Mitä voi tehdä korkeamoraalisten klubin puheenjohtajalle, kun olen antanut hänelle napin? Ja mitä tehdään byrokraatin vieressä olevalle hampurilaisravintolalle?

Vankilassa pitäisi varmaan tehdä jotain robotille ja kahdelle vartijalle. Miten vankilasta pääsee torniin, jossa Azimuth kuuleman mukaan on? Kun menen ovesta, joudun moukarimiehen mukiloimaksi. Mitä tehdä Winolle Winon kujalla sen jälkeen, kun hän on saanut muistinsa takaisin? Mitä menneisyydessä tehdään soturipatsaalle ja kuolemassa olevalle boozokille? Tai mitä tehdään talolle? Tehdäänkö tuulettimelle mitään, kun olen päässyt korkean moraalin kerholle?

Indiana Jones

Missä ja miten tapaan Masterin viidennen ja viimeisen kerran? Olen saanut jo silmä-, nenä-, hius- ja korvakontrollit. Miten saa/saako hengitystodistuksen?

Little Schnibble

King's Quest VII

Mörkömies (Pelit 6/95). Saat muumion reisiluun Jack-o-Lanternista.

Marko N.

Mitä pitää tehdä kolmannessa osiossa kaupungissa? Entä miten selviää karhusta tai kuinka puhdistetaan patsas?

Tuntematon

Terminator: Rampage

VP (Pelit 6/95). Uzi löytyy tasolta kaksi koordinaateista 16, 84.

Ben

Wing Commander 3

Mitä pitää tehdä tehtävässä 20, kun kilrathit tuhoavat supertykin? Kilrathi sanoo, että on 90 sekuntia aikaa mennä jump pointtiin. Miten ehdin sinne? Ja mitä pitää tehdä toisessa päässä?

Toivoton lentäjä

Ellen nyt sekoita tehtäviä, niin sinun ei pidä jäädä taistelemaan solvauksia suoltavan Prinssin kanssa, vaan lähteä HETI jälkipoltin huutaen kohti omaa tukialusta ja laskeutua ensi tilassa. Muuten jäät yksin keskelle tyhjää avaruutta, ja peli loppuu. –ts

The Last Dynasty

Olen jumissa Sierran uutuudessa. Olen avaruustukikohta XB4:ssa, ja minulla on seuraavat esineet: laser, bracelet, badge, space suit, ruuvimeisseli, electric wire, capsule, spray, broken glass ja electric key. Olen huoneessa, jossa on akvaario. Mitä täsmälleen pitäisi tehdä, jotta pääsisin eteenpäin? Riippumatta siitä, onko space suit päälläni, kuolen aina laittaessani myrkkykapselin akvaarioon. Miten pääsen laboratorioon robotin ohi, ja miten pääsen ylimpään eli kolmanteen kerrokseen?

Jumissa oleva

The Daedalus Encounter

Olen jäänyt jumiin kohtaan, jossa täytyy ensin kerran ampua alienien alusta. Aina kun ammun, ohjus vain räjähtää ja peli päättyy. Mihin kohtaan täytyy tarkalleen ampua, tai mitä pitää tehdä?

Mika Hassinen

Quest for Glory II

Muutamia yksityiskohtia tosi Paladiinin toiminnasta: Paladiini tekee hyviä töitä huvin vuoksi, ei tienatakseen leipäänsä. Kun Rakeesh antaa sinulle palkkion elementaalien eliminoinnista, anna palkkio vaatimattomana miehenä takaisin (return reward). Lopussa taistellessasi Khaveenia vastaan miekkasi putoaa. Ota se takaisin ja tiputa Khaveenin miekka. Tässä kohtaa paladiini saa taudin nimeltä sääli, eli anna Khaveenin nostaa miekkansa ja survaise vasta sitten mies hengiltä. Honorin saa pumpattua täysille lahjomalla käärmeen lumoojaa ja Gates Plazalla joskus olevaa kerjäläistä.

Sampsa Rantanen

Gobliins 2

Millä tavalla saa lihapullan ilmasta, kun Winkie tai Fingus on laittanut nastan laatikolle, jossa kokki istuu?

Indiana Jones

KyöPELIT

Sankareitten vatsaisku!

?

JUUTUIN HAMPAISIIN!

ÄLÄ SIIHEN JÄÄ TAI LOPPUU ELO TÄÄ!

NYT ON HAMMASTIKUN PAIKKA...

KÄÄK! PETO AIKOO KAIVELLA HAMPAITAAN MIEKALLASI !!!

OTA SE!

?!

JIPPII! SAIN KIINNI TERÄSTÄ, KISKO MUA PERÄSTÄ !!!

Wallu

AHMITTU PIKARUOKA NÄRÄSTÄÄ.

Lisää arvokkaita elämänviisauksia ja lennokasta lyriikkaa seuraavalla aukeamalla. Sarja saa vihdoinkin siivet ja nousee lentoon!

PELIPARKETTIEN PARTAVEITSI TARJOAA!

CD-ROM -pelit TOP 15:

A4 Networks	195,-
Aces Collection	249,-
Apache Longbow	245,-
Dark Forces	295,-
Dungeon Master II	195,-
Flight Unlimited	255,-
Full Throttle	295,-
FX Fighter	195,-
Mech Warrior II	275,-
Phantasmagoria	295,-
Prisoners of Ice	195,-
Psycho Pinball	245,-
Space Quest VI	295,-
Super Karts	195,-
Terminal Velocity	245,-

and rest of the bests:

Atari 2600 Pack	95,-
Award Winners Gold	150,-
Award Winner Platinum	195,-
Blown Away	225,-
Brett Hull Hockey	295,-
CD Compilation	175,-
Chaos Control	225,-
Combat Air Patrol	220,-
Cruise for Corpse	125,-
Cyberia	215,-
Dark Sun: Wake of the Reveger	195,-
Descent	195,-
Desert Jungle Strike	175,-
Extractors	195,-
First Encounters (ELITE III)	245,-
Guilty	225,-
Indy/Day of Tentacle	195,-
Ishar Trilogy	110,-
Jimmy Whites Snooker	95,-
Last Dynasty	245,-
Lord of Midnight	225,-
Novastorm	295,-
Picture Perfect Golf	225,-
Player Manager II	195,-
Pyrotechnica	195,-
Screamball	175,-
Shuttle	95,-
Silverload	245,-
Sim Tower	275,-
Special Edition 4	195,-
Striker 95	245,-
Super Street Fighter II	225,-
The Big Three	195,-
The Scroll	195,-
Ultimate Socer Manager	175,-
VIrtual Pool	195,-
X-Wing Collectors CD	295,-

Toimituskulut max 50,- lisätään hintaan.



LAATUMIKRON PELIMARKETTI
Pakkahuoneenkatu 18,
90100 OULU
postimyynti 0208 588 100



Hi-Octane



Tärkein ja samalla yksinkertaisin keino Hi-Octanen hallitsemiseen on oppia kaikki kuusi rataa läpikotaisin. Harjoittele ja harjoittele, kunnes osaat ajaa radat läpi ja tiedät, milloin boostata ja milloin aloittaa kääntymiset.

Kaikissa radoissa on salaisia osuuksia, jotka useimmiten löytyvät hieman ulompaa ajoradalta. Seinänosia nousee ylös paljastaen jotain poimittavaa, mutta joskus joudut auttamaan asiaa muutamalla ohjuksella. Useimmissa radoissa on myös piilotettuja oikopolkuja, joiden löytäminen ja käyttäminen parantaa aikojasi roimasti.

Do you feel lucky, punk?

Aseiden, eli minigunin ja ohjuslaukaisimen tehokas käyttö vaatii muutamien tosiasioiden muistamista. Minigun on kätevä, mutta pitemmässä käytössä sillä on paha taipumus ylikuumentua ja sammua. Parasta onkin ampua aseella lyhyitä sarjoja pitkien ilotulitusten sijaan, vaikka minigun ei kulutakaan ammuksia.

Ohjuslaukaisin sen sijaan syö ilotulitteitasi, joten säästeliäs käyttö on viisasta. Odota, kunnes tähtäin muuttuu punaiseksi ohjuslukon merkiksi ja ammu – jos mahdollista – maalin ja itsesi lentäessä tasaisesti suoralla. Tällöin ohjuksella on suurempi todennäköisyys osua kohteeseensa kuin tiukoissa kurveissa kaarrellessa.

Payback time

Joutuessasi itse tulituksen kohteeksi yksinkertaisin keino selvitä on painaa kevyesti jarrua, jolloin hyökkääjä ampuu ylitse ja tuurilla ajaa ohitsesi omien kanuunoittesi tähtäimeen. Tämä taktiikka toimii hyvin tietokonetta vastaan, mutta sitä käyttäessäsi saatat pian huomata tippuvasi kohti jumbotilaa päästäessäsi kaikki ohitsesi jarruttelemalla.



Toinen, myös ihmisvastustajiin toimiva tekniikka on kääntyä nopeasti täydet 360 astetta ja suolata seuraajasi omilla aseillasi. Tästä kehittyy kuitenkin helposti aikaa ja panssaria vievä kaarretaistelu, jossa molemmat osapuolet ovat häviäjiä.

Hyödyllisiä vinkkejä

1. Säästä ammuksiasi. Älä räiski turhan pitkän matkan päästä tai ilman kunnon lukitusta. Ampuessasi läheltä ja ilman varoitusta maalitaulusi ei näe sinun lähestyvän, ennen kuin on liian myöhäistä. Säästä aina tarpeeksi ammuksia boosterisi toiminnan takaamiseksi, sillä ilman sitä olet seisova maalitaulu.

2. Boostereiden latautuminen vie hetken, joten opettele niiden käytössä oikea ajoitus. Aloita lataus liukuessasi kurviin niin, että heti suoran ilmestyessä näköpiiriisi voit boostata pois kurvista suoralle. Boostereiden käyttöä kannattaa myös säästellä hyppyihin.

3. Hypyissä voit saada itsellesi lisää mainetta ja pilottistatuksesi nousemaan tekemällä erilaisia taitolentomaisia stuntteja. Kokeile esimerkiksi kieräyttää aluksesi kerran ympäri ennen laskeutumista. 180 asteen käännökset antavat myös mahdollisuuden räiskiä takana tulevia seuraajia.

4. Jos (ja kun) joku ajaa sinua kuumeisesti takaa, niin kokeile hyppyriin tullessa iskeä jarrut pohjaan juuri ennen hyppyyn lähtöä. Seuraaja hyppää ohitsesi ja, koska hän on ilmassa, ei voi väistää luotejasi tai ohjuksiasi mitenkään.

5. Teoriassa ohjusten väistely toimii heilumalla nopeasti oikealta vasemmalle ja tekemällä tiukkoja käännöksiä. Siis teoriassa...

6. Jos tie on erityisen suora, voit ampua ohjuksia joutumatta odottamaan niiden lukittumista. Varmista, ettei tulossa ole välitöntä mutkaa ja ammu ohjuksesi edelläsi ajavaa kohti. Tuurilla vastustaja ei huomaa ohjusta ja se osuu.

7. Ensimmäisellä radalla nopeimmat kierrosajat syntyvät hyppäämällä toiselta kukkulalta ja selviämällä ongelmitta avautuvasta ja sulkeutuvasta portista. Käänny tiukasti oikealle oikotien läpi ja boostaa Shield-suoran läpi, niin aikasi pitäisivät alkaa tippua alle 300:n. Ajoitus ja kunnolliset boosterit ovat elintärkeitä.

8. Muista aina tarkkailla polttoainemäärää, sillä gasolla on paha tapa kulua odottamattomalla nopeudella juuttuessasi kaarretaisteluihin ja ylenmääräiseen räiskimiseen.

Hupia verkossa

Hi-Octane on ehdottomasti hauskinta monen pelaajan pelinä. Silloin voit harrastaa erilaisia kisoja normaalin voitontavoittelun sijaan. Tässä muutama esimerkki:

Joukkuepeli

Pelaajat jakautuvat erivärisiin joukkueisiin, joissa jokaisessa on vähintään kaksi pelaajaa. Jokaisen tiimin jäsenen pisteet lasketaan yhteen, ja eniten pisteitä tai parhaan sijoituksen saanut joukkue voittaa. Tämä tuo peliin kokonaan uutta taktiikkaa, sillä joukkueen menestys astuu oman menestyksen edelle. Siipimiehen kanssa lentäminen on erityisen hauskaa, ja väijytysten asettaminen pitää kanssapelaajat varpaillaan.

Vainokisa

Se kilpailija, joka ylittää maalilinjan viimeisenä joutuu kaikkien silmätikuksi. Pelaajat saavat kerätä pisteitä vain tämän ajokkia ampumalla. Jos joku tappaa jonkun muun pelaajan, hän menettää pisteitä. Kierroksen päätyttyä viimeksi linjan ylittänyt on uusi vainottava. Ollessasi itse vainon kohteena saat pisteitä kaikista tapoistasi.

Seuraa johtajaa

Tämä pelityyppi on helpompi, jos osaat radat hyvin. Se myös sopii testiin, kuka todella on joukon kovin kuski. Nimitä kisan alussa jokin pelaajista johtajaksi, jonka tarkkaa reittiä kaikkien muiden on pakko seurata. Jos pelaaja harhautuu reitiltä, tippuu hän ulos kisasta. Kun kierros päättyy, uudeksi johtaksi astuu kakkostilaa pitävä pelaaja. Vaihtoehtoisesti pelaajat joutuvat matkimaan myös johtajan liikkeet reitin lisäksi.

Bullfrogin Alex Trowersin alkuperäisestä kääntänyt Tapio Salminen

Ostin nämä pelit!
KOSTYYMIT TAKANASI!
Kyllä tämä peli vielä menee läpi!
Mutta minä en anna sinun pelata!
MANSELAISEN YLEISIN SANA? LOISIA
POIS
Kessun komentojen kohde
LAIHA MUTTA HAUSKA
Remun kanssa soittava Mannberg
MIES Belize Tuvalu
WINDOWSIN NIMESSÄ
öisiä
vuotaa PALJAS
Revolverin solisti
Blondin nimisiä
RUINATA
K+LAPIN TAAJAMA=LAPIN VAARAJONO
Pelataan Doomia!
Kankkunen Banderas Vivaldi
KOSTEA
Ranskan kokeilemia
punerrus mauste
"MINÄ"
KORJATTUA VILJAA VARTEN
näin 0,0001%
RATSUKSIKIN SANOTTU
HAUKKUMASANA
veljiä pojalle tärkeä
PIENI RASVAVUORI
VANHAN JOYSTICKIN ÄÄNI?!
SIREENISTÄ
suoristua
UJOUS
useassa pelissä syntyvää
Exoduksen tekijä
SIX PLUS THREE
PRESIDENTTI ILMAN ÄMMÄÄ
LUXUSLUOKKAINEN
KAHMAISUT
LEGENDAARINEN HEAVYBÄNDI -LIZZY
ristikkoseura tai Juice ja Bisquit
ALKOHOLEJA MM. KOLE-
JÄKÄLÄÄ
PUISTA PUTOAVIA
ONNELLISIA ETUJÄRJESTÖ
PITÄÄ VEDESSÄ
havaintoesitys
-VETO
MODE
VIIPURIN PAMAUTTAJA
POJAN POIKA!
UMA
IDÄN RAJAJOKI
Lemmingsillä
10-15v 15-20v
SULLE, SULLE, SULLE...
LONTOON HALKI
Newton-John
PENDOLINO
METALLIVERBI
LAAJAT

SANARIS OY / Eki & Reima

© DISNEY

Nimi

Osoite

Postitoimipaikka

Puhelin (myös suunta)

Olen tilaaja ☐ Ostin irtonumeron ☐ Koneeni

Alkusyksyn ristikko

Ristikkomme aihe on tällä kertaa tuttuakin tutumpi ja palkinnot hienoakin hienommat.

Helsinki Media Sarjakuvat ja kirjat on juuri julkaissut upean kokoelman, Aku Ankan Juhlasarjat 1–5 keräilykansiossa. Arvomme ristikon oikein täyttäneiden kesken kolme tällaista pakettia.

Lähetä ristikko tai sen kopio **15. marraskuuta mennessä** osoitteella

Pelit
Lokakuun ristikko
PL 64
00381 Helsinki.

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

Ristikossa Läski-Freddyn kissa

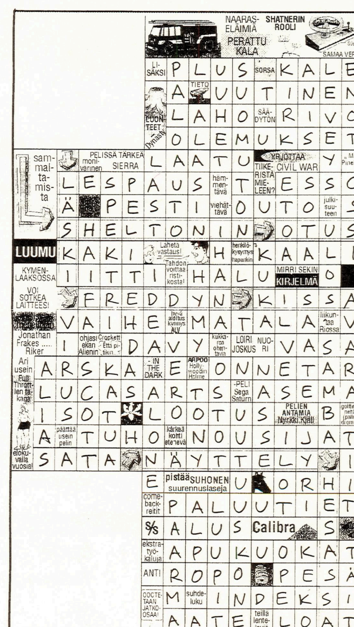
Etsimälläkään ei löytynyt virheitä palautetuista ristikoista. Käsialoista vain on välillä vaikea saada selvää.

Lähes 300:n oikein täytetyn ristikon joukosta poimimme 3 onnellista voittajaa, jotka saavat Good Fellowsin lahjoittaman Läski-Freddyn kissa -sarjakuva-albumin Gilbert Sheltonin nimmarilla.

Ja ne kolme onnellista:

Ilari Nurmi, Tennirova
Mika Hyssi, Äetsä
Antti Tikkakoski, Mäntsälä

Onnea vielä kerran kaikille voittajille!



Suunnittele LOGOJA!

Pelit-lehti uudistuu ja elää ajan hermolla. Nyt on aika muuttaa muutaman palstan nimeä ja keksiä pari uutta logoa.

Kilpailu on kaksiosainen, mutta voit osallistua myös vain toiseen osaan.

1. Suunnittele uusi **PelitHuippu-merkki**, jota voidaan käyttää sekä pienenä että isona.

2. Keksi uudet nimet seuraaville palstoille: **Uutiset, Posti, Pelit-Seis** ja suunnittele samalla **niille logot**.

Voit suunnitella merkit joko kynällä ja paperilla tai jollain tietokoneohjelmalla. Muista kuitenkin, että logon pitää toimia myös mustavalkoisena ja kaikenkokoisena.

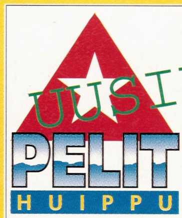
Merkitse omat henkilötiedot paperin taakse tai levykkeen etikettiin, ei erilliselle lappuselle.

Lähetä ehdotuksesi 15.11.1995 mennessä osoitteella

Pelit
Logot
PL 64
00381 Helsinki.

Parhaat ehdotukset julkaistaan joulukuun lehdessä ja palkitaan huippupeleillä. Emme kuitenkaan sitoudu käyttämään voittaneita logoja tai palstannimiä.

Muista mainita konemerkkisi (myös onko sinulla CD-ROM) sekä oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja.



Compaq-kilpaan lähes 700 vastausta

Compaq-kilpailu oli erittäin suosittu, mutta toinen kysymys osoittautui yllättävän vaikeaksi. Oikeat vastaukset ovat:

1. Compaqin koteihin suunnatun multimediakoneen nimi on Presario.

2. Compaq on yhdysvaltalainen yritys.

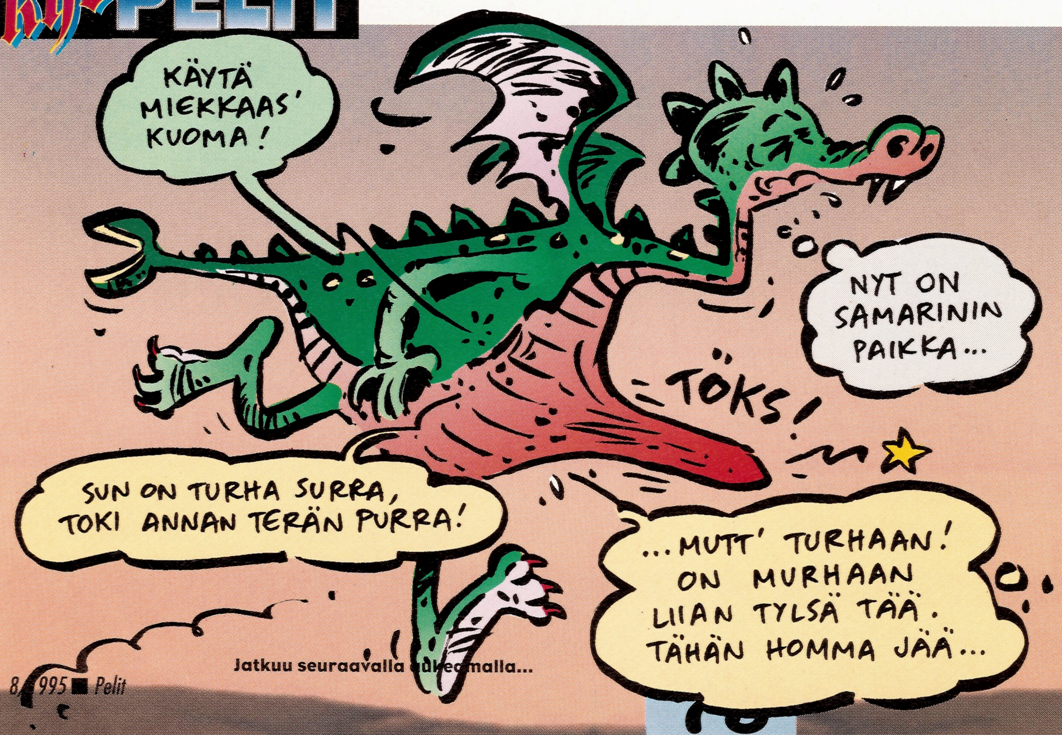
Onnetar poimi oikein vastanneiden joukosta 5 farkkupaita- ja lippispaketin voittajaa sekä 10 lippiksen saajaa. Voittajat ovat:

Timo Päivinen, Nunnanlahti
Keijo Oksman, Toivala
Tuomas Kokkonen, Pihtipudas
Markus Pajumäki, Helsinki
Lassi Pentikäinen, Hollola
Ilkka Pernu, Kälviä
Atso Puronen, Espoo
Jarno Pärnänen, Pirkkala
Ville Laaksonen, Espoo
Timo Koskela, Oulu
Veli-Pekka Partonen, Mikkeli
Sampo Koistinen, Helsinki
Mika Hyssi, Äetsä
Matti Salo, Loviisa ja
Jukka Salminen, Artjärvi

Onnea voittajille!

KYÖPELIT

Jatkoa edelliseltä aukeamalta. Lohikäärme saa siivet selkäänsä...



Jatkuu seuraavalla aukeamalla...

THE LARGEST COMPUTER GAMES MAGAZINE IN SCANDINAVIA

PELIT

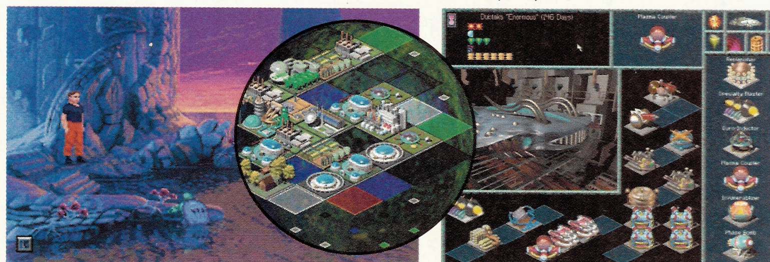
Tulossa

Joulu alkaa!

Pelibisneksessä joulu alkaa lokakuussa, eli pääsemme loikkaamaan syksyn hiljaiselosta hurjaan vauhtiin kiihtyvään kärrynpyörään. Messuilla näytti siltä, että marraskuun lehden voisi täyttää kokonaan pelkällä Virginillä, pelkällä Electronic Artsilla tai pelkällä Mindscapella! Elämme mielenkiintoisia aikoja.

Aikataulujen mukaan

...pitäisi arvosteluissa olla The Dig, Ascendancy, Mission Critical, Air Power, Civnet, Harvester, Crusader: No Remorse jne jne. Saas nähdä.



Vinkkejä!

Koska lopultakin saimme Discworldin loppuun, voimmekin jatkaa toisentyyppisellä jutulla: aloitamme Mechwarrior kakkosen strategisen oppaan. Lisäksi huikeasti vinkkejä.

Pelit 9/95 ilmestyy marraskuun puolivälissä. Muista hakea omasi!

English Summary

Abuse (Crack Dot Com/Shareware). One of the best action games this year, and the expansion possibilies make my mind boggle.
Al Unser Jr. Arcade Racing (Mindscape). A very mediocre racing game. Hopefully this is not what Win95 means for gaming...
Apache Longbow (Digital Integrations). A highly realistic helicopter simulation which is only lacking in campaign and multiplayer modes. Marvellous modelling of modern combat technology.
A IV Networks (Artdink/Infogrames) A mismatched mess of mass transportation planning and corporate management.
Burn: Cycle (Tripmedia/Media Investment Club/Philips Interactive). You can actually do something but just watch the animations! There's a nice storyline, but the graphics look too messy.
Command & Conquer (Westwood/VIE) Worth the wait indeed. A real killer in multiplay mode. Stealth tanks are almost as fun as the "Nuclear Warhead approaching" surprise.
Exile – Escape from the Pit (Spiderweb/shareware). Ok, but offers nothing unique or new. It's just like all the other Ultima clones, which of course is not a bad thing.
Jungle Book (Disney Software/VIE). Soooo familiar. Technically suberb and cute as candy, but that's it.
Lords of Midnight 3: The Citadel (Maelstrom Games/Domark). Why on earth are Singleton's "games" still released? LOM3 is almost as horrible as Starlord.
Phantasmagoria (Sierra) The long awaited horror adventure is out at last. But where's the horror? Or the adventure? I want my bad, cliched horror movies on tape, please.
Pitfall – The Mayan Adventure (Kinesoft/Activision). The game proves that console quality action games can be done with PC. One of the best platform games available.
Silverload (Millennium/Psygnosis) is a horrifying adventure, but not the way the designers meant it to be.
The Journeyman Project 2: Buried in Time (Presto Studios/U.S. Gold) As good as the original, the emphasis is still on the playability and adventure. Sounds great and looks even better.
U.S. Marine Fighters (Electronic Arts). With plenty of new stuff and patches it's a welcome data disk. But why haven't you taken advantage of all the renewals? Why there's still the stupid mission objective structure? Anyway Falcon 3.0 has a competitor, at last.



Jatkoa edelliseltä aukeamalta!



Ensi numerossa: VERTA!

KINARA

Kinara Suomi Oy Postimyynti, PL 67, 00381 HELSINKI

90-506 1420

Avoinna ma-pe 09.00 - 17.00

Pelit PC CD

1944 Across the Rhine 299,-
3D Lemmings 379,-
10 Pack (kokoelma - kysy !) 299,-
A IV Networks 299,-
Aces Collection 249,-
Apache Longbow 299,-
Battle Isle 3 299,-
Blown Away 299,-
Brett Hull Hockey 299,-
Bricks, Blocks and Clocks 249,-
Buried in Time 329,-
Championship Manager 2 329,-
Civ Net Win 249,-
Command and Conquer 299,-
Crusader - No Remorse 379,-
Cyclones 249,-
Daggerfall Elder Scrolls 2 329,-
Dark Forces 349,-
Desert Strike & Jungle Strike 199,-
Discworld 349,-
Dungeon Master 2 329,-
Falcon Gold 299,-
FIFA ´96 379,-
Flight Simulator 5.1 349,-
Flight Unlimited / suom ohjeet 299,-
Full Throttle 279,-
Hexen 349,-
Jagged Alliance 299,-
Klik and Play 299,-
Larry collection 1-6 249,-
Last Dynasty 299,-
Lost Admiral 2 299,-
Magic Carpet 2 299,-
Micro Machines 2 299,-
Mortal Kombat 3 349,-
NBA Jam T.E 299,-
Need for Speed 349,-
NHL Hockey ´96 359,-
Perfect General 2 299,-
PGA Tour Golf ´96 349,-
Phantasmagoria / Suom. ohj 299,-
Pinball Illusions 249,-
Pizza Tycoon 299,-
Primal Rage 299,-
Prisoner of Ice 299,-
Psycho Pinball 299,-
Rise of the Triad 299,-
Sim City 2000 329,-
Slipstream 5000 229,-
Star Trek Omnipedia 299,-
Star Trek Technical Manual 379,-
Star Trek TNG A Final Unity 299,-
Super Karts 299,-
Super Streetfighter 2 179,-
Tank Commander 250,-
Temptations Kokoelma 369,-
Terminal Velocity 299,-
This Means War 329,-
Ultimate Doom 249,-
U.S. Navy Fighters Gold 249,-
Virtual Karts 329,-
Virtual Pool 299,-
Warlords 2 Deluxe 349,-
Warriors 249,-
X-Com Terror from the Deep 329,-

PC CD Tarjouspelejä

Jordan In Flight 119,-
Formula One Grand Prix 139,-
NHL Hockey 119,-
PGA Golf Windows 119,-
Populous 2 & Powermonger 119,-
Privateer 119,-
Rac Rally 139,-
Retribution 119,-
Seal Team 119,-
Shadow Caster 119,-
Space Hulk 119,-
Strike Commander 119,-
System Shock Enhanced 119,-
U.F.O. 139,-
Ultima Underworld 1 & 2 119,-
Wing Armada 119,-
Wing Commander 2 119,-

Gravis Ultrasound Max/PC: Kysy!

CH Jetstick/PC&Mac: Alk. 225,-

CH Flightstick/PC: 295,-

CH Virtual Pilot Pro/PC: 645,-

CH Flightstick Pro/PC&Mac: Alk. 495,-

CH Pro Pedals/PC: 645,-

Pelit PC 3,5"

4 Pack Compilation (Kysy!) 159,-
A IV Networks 299,-
Brett Hull Hockey 299,-
Cannon Fodder 2 119,-
Descent 249,-
Desert Strike 159,-
Discworld 299,-
Dungeon Master 2 299,-
Indy Car Racing 199,-
Inferno & T-paita 249,-
Inordninate Desire 199,-
Jungle Strike 159,-
Klik and Play 299,-
Larry 6 249,-
Lion King 199,-
Metal Marines Win 199,-
Micromachines 2 299,-
Overlord 199,-
Pizza Tycoon 299,-
Psycho Pinball 299,-
X-Com - terror from... 299,-

Peliohjaimet ja hiiret

IBM PC

Advanced Gravis Analog 199,-
Advanced Gravis Analog Pro 299,-
Command Control Pad 129,-
Ergomouse Serial Hiiri 149,-
Flightstick 299,-
Jetstick 245,-
PC Commander SV 207 179,-
Virtual Pilot ....Kysy!

AMIGA

Competition Pro 5000 musta 149,-
Competition Pro 5000 mini 149,-
Cruiser Musta 129,-
Cruiser Turbo 169,-
SV 121 Turbo I 69,-
ZipStick Super Pro Auto-Fire 159,-

KONSOLIEN

Nintendo 8-bit Pad 99,-
Sega Megadrive Comp. Pro Pad II 139,-
Sega Master System Pad 99,-
SNES Super 16 pad 149,-
(padeja myös kirkkaita malleja !)

Juster kaiuttimet

SP-688SV 25W 245,-
DC-691 25W 275,-
SP-868 50W 345,-
AT-75 160W 495,-
SP-900 2x80W 495,-

Gravis Ultrasound

CD 3 Max ....kysy!
Gravis ACE ....kysy!
Wavetable -lisäkortti FM-äänikorteille!



DataRight - maailman tarkimmin testattu

2HD Formatoitu (10 kpl) 45.-
2HD Mac Formatoitu (10 kpl) 55.-
2DD Formatoimaton (10 kpl) 35.-
kaikissa elinikäinen takuu !

Tilaa uusi ilmainen postimyyntiluettelomme !
(muista mainita listaa tilatessasi konemerkkisi)

Kaikki hinnat tässä ilmoituksessa ovat postimyyntihintoja ja sisältävät alv:n. Lisäämme hintoihin postikulut 36.-. Pidätämme oikeuden hinnan muutoksiin.

Atlantis Design 1995

Uusinta uutta edullisesti!

Käy kysymässä lisää omalta jälleenmyyjältäsi

PGA Tour ´96 / PC CD

■ PGA 486 oli hieno golf -peli. ■ ...mutta et olekaan nähnyt uusinta uutta; PGA ´96 on täällä ! ■ Varrrmasti paras golf simulaatio, mitä olet vielä nähnyt ja pelannut !■ Käy omalla jälleenmyyjälläsi tutustumassa lisää ! (Electronic Arts)

Mortal Kombat 3 / PC CD

■ Ei pelkästään "kakkosen seuraaja" vaan aivan jotain uutta: ■ 7 tasoa, nopeus, sama kuin kolikkopeliversiossa !! (nopeimmissa koneissa) ■ Verkkoyhteensopiva; harvinainen uutuus taistelupeleissä ! (GT Interactive)

NHL ´96 / PC CD

■ NHL ´96 nyt saatavana ! ■ Mukana kaikki ajankohtaiset ja "oikeat" NHLPA (TM) pelaajat ! ■ Paljon uusia ominaisuuksia aikaisempaan versioon verrattuna... tsekkaa itse !!! (Electronic Arts)

Magic Carpet 2 / PC CD

■ Upea Jatko Bullfrogin (R) Magic Carpet -pelille, mikä valittiin Euroopassa vuoden 1994 peliksi ! ■ Magic Carpet 2 on nopeampi, pimeämpi ... ja verisempi !
(Electronic Arts)

Navy Strike / PC CD

■ Lentokonesimulaatio varustettuna ajankohtaisilla tehtävillä, jotka vaativat tarkkaa ennakkosuunnittelua. ■ Paljon yksityiskohtaisia hienouksia; mm. pommitukset ovat "state of the art". (Empire Interactive)

Vain parasta kaikille lento-simulaatio -faneille!

Pakettitarjous:

Flight Unlimited PC/CD
Suomenkieliset ohjekirjat.
+ Flightstick PC



Fade to Black / PC CD - jatkoa Flashback -pelille
(Electronic Arts)

LucasArts Archives / PC CD - huippukokoelma ! Indiana Jones 4 Fate of Atlantis, Day of the Tentacle, Rebel Assault, Sam & Max, demot peleistä Full Throttle ja The Dig
(LucasArts Entertainment)

Need for Speed / PC CD - uutta autosimujenystäville !
(Electronic Arts)

Star Trek - The Next Generation: A Final Unity / PC CD - Star Trek -faneille!
(Microprose)

Star Trek Omnipedia / PC CD - Ensyklopedia
(Ablac)

Star Trek Technical Manual / PC CD - Ensyklopedia
(Ablac)

sanura

Maahantuonti: Sanura Suomi Oy, Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki, Finland, Puh. 90-565 3600 Fax. 90-565 2363

ESPOO: Akateeminen Kirjakauppa (90)1214508, Softelo Oy 4555281. **HELSINKI:** Academica Oy Superstore (90)34845400 / Citystore 3484533, Akateeminen Kirjakauppa Keskusta 1214300 / Itäkeskus 1214771, Bitmaster 174746, Business Forum Oy 626022, City Sokos 1256226, Datadog 4586778, Fun Station Oy Itäkeskus 336015, Tietotasku 490 383. **JOENSUU:** Akateeminen Kirjakauppa (973)126526. **JYVÄSKYLÄ:** Akateeminen Kirjakauppa (941)217222, Datainfo Tieto-Unit Oy 621250, Kampus Data Oy 218835, Peacock ATK-Center 621666. **JÄMSÄ:** Konerex (942)718278. **JÄRVENPÄÄ:** Datainfo (90)280060, Compumedia Oy 292 2251. **KARHULA:** Expert Karhunpesä (952)61351. **KERAVA:** Datainfo (90)2741700, Fidonet 294 7112. **KITEE:** TeleVirmi Oy (973)414555. **KOKKOLA:** Datainfo (968)8311599, Kokkolan Kirjakauppa 831 8311. **KOUVOLA:** JP-Microstore Oy (951)3711164. **KUOPIO:** Savon Tietokeskus Oy (971)2633050. **KUUSANKOSKI:** Info Kirja-Savinen (951)3748272. **LAHTI:** Lahden Info-Aleksi Oy (918)7523550. **LAPPEENRANTA:** Akateeminen Kirjakauppa (953)4118600. **LOHJA:** Lohjan Kirjakauppa (912)324150. **MIKKELI:** JP-Microstore Oy (955)7600500. **MÄNTTÄ:** JP-Systeemi Oy (934) 4746210. **OULU:** Laatumikro Oy (981)8811211, Oulun Mikro Shop Oy 311 8240, Pelimafia 3110060. **PIEKSÄMÄKI:** Pieksämäen ATK-Team (958)482991. **PORI:** Mikropasi (939)6326960. **RAISIO:** Raision Kirja Ky (921)4381131. **RIIHIMÄKI:** Riihimäen Kuvakasetti (914)723700. **SALO:** Salon Kirjakauppa Oy (924)335111. **SAVONLINNA:** TopData Oy (957)526075. **SEINÄJOKI:** Datainfo (964)4234450, Seinäjoen Kirjakauppa Oy 4231242, **TAMPERE:** Akateeminen Kirjakauppa (931)2480300, Triosoft 2130292. **TURKU:** Akateeminen Kirjakauppa (921)2656811, Laserbox Oy 2503771, Logi-Center Oy 2504464, Turun Kansallinen Kirjakauppa 2502310. **VAASA:** Montinin Kirjakauppa (961)3122500. **VANTAA:** Micro Sail Oy (90)5072282, Triosoft 835566. **VARKAUS:** Datainfo Data-Enter (972)5526741.

Atlantis Design 1995